Schach-Politik,

oder

Grundzüge zu der Kunst,

seinen Gegner im Schach bald zu besiegen.

Nebst

einem Anhange

über die Literatur, die Geschichte und Grundgesetze des Schachspiels.

Ein

Geschenk

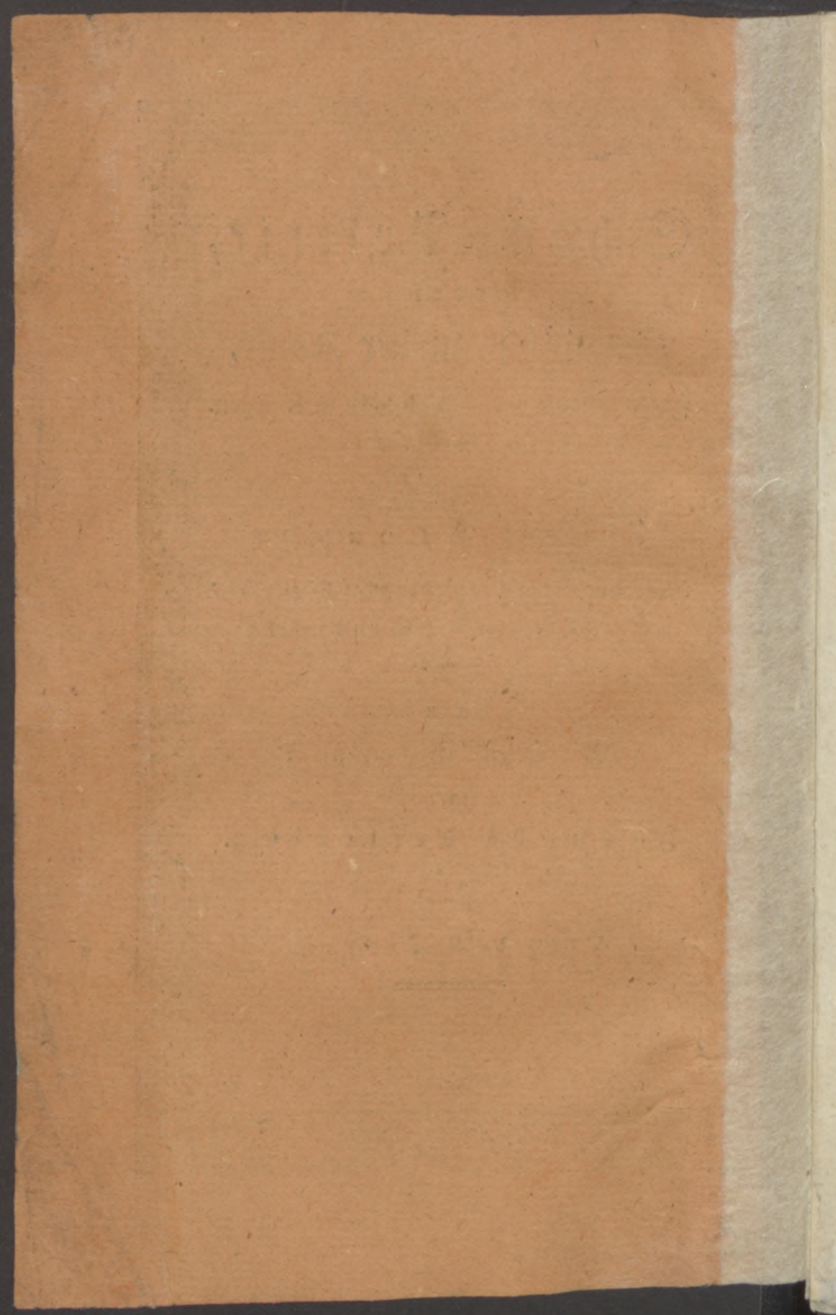
für

Freunde desselben.

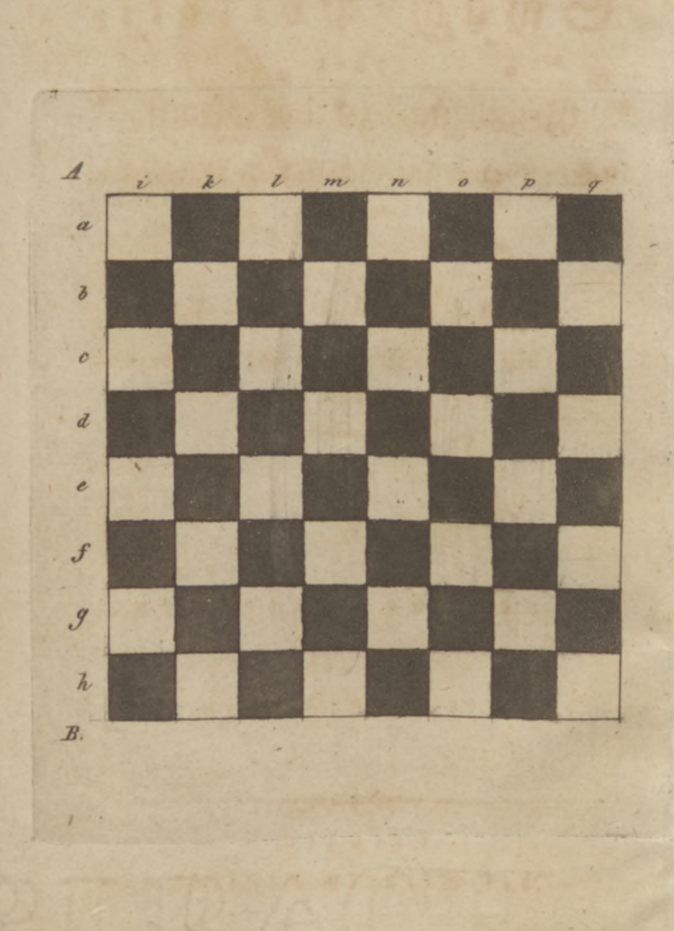
Von

Otto von Deppen.

Preis: 10 gGr.







A
i
k
l
m
n
o
p
q
a
b
c
d
e
f
g
h
B.

Schach-Politik,

oder

Grundzüge zu der Kunst,

seinen Gegner im Schach bald zu besiegen.

Nebst

einem Anhange

über die Literatur, die Geschichte und Grundgesetze des Schachspiels.

Ein

Geschenk

für

Freunde desselben.

Von

Otto von Deppen.

Leipzig,
bei Wilhelm Lauffer.

Vorwort.

Anfangs war es mein Plan, blos eine Politik des Schachspiels, eine Klugheitslehre für dessen Freunde zu schreiben, eine Art von systematischer Darstellung der vorzüglichsten Vorsichts- und Listigkeitsregeln, die zu dem Sieg in diesem Spiele verhelfen. Ich versuchte hierbei verschiedene Anordnungen, verwarf aber endlich alle wieder, und begnügte mich mit einer ganz einfachen und natürlichen Aufstellung.

Der Anhang, den ich hier dem Publikum übergebe, dürfte Vielen sehr willkommen sein, da die Quellen, aus denen ich ihn schöpfte, den Wenigsten zugänglich, die in demselben enthaltenen Mittheilungen aber für Freunde des Schachs sehr interessant sind.

Die in No. IV. enthaltenen Regeln sind übrigens, wie auch dort bereits erwähnt, theils

nach Koch, theils nach Philidor, hauptsächlich aber aus eigner Abstrahirung aufgestellt, und sollen gleichsam eine Recapitulation des Wesentlichsten aus den frühern Abhandlungen bilden.

Die Grundgesetze des Schachs, die unter No. V. folgen, sind aus den besten Meistern zusammengetragen, und verdienen daher hier, so gut als die Pandekten, gesetzliches Ansehn.

Das chinesische, das timurische und das Schachspiel unter vier Personen, bei uns weniger in Gebrauch, glaubte ich hier um so eher übergehen zu können, je mehr dadurch dies Werkchen für den gegenwärtigen Zweck unnütz angewachsen wäre.

Dies Wenige möge dem neugebornen Kinde vorangehen und seine Geburt entschuldigen.

B., am 24. August 1826.

Inhalt.

Seite

1. Einleitung. Vom Geist und letzten Ziele des Schachspiels, desgleichen von den verschiedenen Manieren . . . . 1 — 5
2. Von den Anzugsarten . . . . 5 — 13
3. Von dem Manövre mit den Königsbauern 13 — 20
4. Von den schwächsten Punkten und einigen Angriffsarten . . . . 21 — 22
5. Vom Rochiren . . . . 22 — 25
6. Von dem Werthe der Steine . . . . 25 — 27
7. Vom absichtlichen Aufopfern . . . . . 27 — 30
8. Vom Tauschen . . . . 30 — 33
9. Von Hinterhalten . . . . 33 — 35
10. Vom Pattsetzen und dem roi dépouillé 36 — 37
11. Schluß . . . . 37 — 38

12. Anhang, enthaltend: I. Literatur und Namen des Schachspieles, II. Geschichte desselben; III. einzelne Notizen, IV. Regeln und Bemerkungen über dasselbe, und endlich V. eine Auswahl der vorzüglichsten Spiele des Stamma . . . . 39 — 78

Einleitung.

1.

Vom Geist und letzten Ziele beim Schachspiel, desgleichen von den verschiedenen Manieren.

In unsern Tagen, wo das Schachspiel so viele Verehrer findet, wo man Schachclubbs stiftet und mit Recht mehr als je die Erfindungskraft des Urhebers rühmt, ist es wohl nicht schwer zu entschuldigen, daß es ein vieljähriger Schachspieler unternimmt, den Freunden dieses unschuldigen und in vielem Betracht nützlichen Zeitvertreibs, den sogar Göthe einen Probirstein des Gehirnes *) nennt, einige Winke zu geben.

*) Sehr richtig nennt Göthe in seinem Götz von Berlichingen, wo bekanntlich der Bischof von Bamberg und dessen schöne Geliebte als Schachfreunde erscheinen, unser herrliches Spiel einen Probirstein des Gehirnes; denn man versuche nur mit großen und kleinen Geistern,

Freilich ist die Mannichfaltigkeit der Spiele unendlich und noch ist wohl seit dem Ursprung dieses Zeitvertreibs an bis jetzt keine Partie gespielt worden, einer frühern vollkommen gleich, und unmöglich ist es, für jede kleine Einzelnheit hier eine Berechnung zu stellen; aber das ist thunlich, daß man sich im Allgemeinen gewisse Vortheile merkt und gewisse Nachtheile flieht, die sich häufig wiederholen.

Um jedoch hierbei recht zu Werke zu gehen, kommt es darauf an, vor allen Dingen, gleich dem skizzirenden Maler, den rechten Stand; und Gesichtspunkt zu wählen, d. h. genau zu bestimmen, was eigentlich bei'm Schachspiele der letzte Zweck ist und wie man, hiernach, sein ganzes Wesen ansehen will.

Alles deutet klar auf etwas Kriegerisches hin.

---

ceteris paribus, zu spielen, und man wird finden, daß die letztern auch bei'm Schach in der Regel den erstern nachstehen, weil eben dieses Spiel kluge Berechnung, und ganz besonders einen ungemein großen und schnellen Ueberblick erfordert. Sonach könnte man beinahe sagen: „Ein großer Schachspieler kann kein ganz kleines und dummes Ingenium sein."

Uebrigens mach' ich keinesweges hiermit mir selber indirecter Weise ein Compliment, wie mancher böse Recensent vielleicht herausklügeln möchte; denn es ist anerkannt wahr, daß die besten Theoretiker häufig die elendesten Praktiker sind.

— Der Erfinder hat, der bekannten Erzählung nach, dem übermüthigen Schach zeigen wollen, wie er, vom Feinde bedroht, ohne seine getreuen Diener rein gar Nichts ist — das ganze Spiel also ist Nichts als ein Bild des Krieges zweier Mächte und so muß man denn, wie ich glaube, die Regeln des Krieges gelten lassen, hier und da aber auch, wie im Kriege, gewisse Normen statuiren, die das Herkommen, gleichsam wie das Völkerrecht, geheiligt hat. Doch bindet freilich der wilde Kriegsgott sich nicht immer streng an diese *), und darum kann eben so wenig der Schachspieler mit festem Rechte darauf pochen.

Das letzte Ziel ist immer das Mattmachen des feindlichen Königs — Unterjochung; alle Züge, alle Angriffe, das ganze Spiel muß daher als Mittel zu diesem Unterjochen angesehen werden und jeder Zug, der nicht gegen die Natur der Steine ist, muß, unserem Princip nach, als völlig erlaubt in Bezug auf diesen letzten Zweck erscheinen. Sonach

*) D. h. an diejenigen Normen, welche die Gewohnheit hier und da, unbeschadet der Natur der Steine, festgestellt hat; denn die Natur der Steine, die hier eben so feststehend angenommen werden muß, als die Natur der Menschen, darf keineswegs verwechselt werden mit der Art, diese, die Natur, in den verschiedenen Verhältnissen geltend zu machen.

rechtfertigt sich auch, der Strenge nach, selbst der reine Tausch der Figuren, als Jedem beliebig erlaubt, der reine Tausch, der, wie wir unten sehen werden, oft höchst politisch ist. Auch darf man hiernach sich nicht darüber beschweren, wenn beinahe alle Steine geraubt werden, sofern der Gegner nur das Matt dadurch herbeizuführen hofft.

Dies ist und bleibt nun einmal, so lange nichts Anderes verabredet ist, der letzte Zweck und der Krieg fragt nicht nach den Mitteln, wenn er nur das Ziel erreicht, das ihm vorgezeichnet ist. Aber ein Anderes ist es um Feinheit, Gewandtheit und Redlichkeit, und eben das Bildliche des Schachspiels streng verfolgend, muß man den Triumph dessen für weit ehrenvoller halten, der matt setzen kann, ohne unaufhörlich zu rauben und zu tödten, als den dessen, der nur immer erst matt setzt, nachdem er die Figuren getödtet hat bis vielleicht auf ein armes Bäuerlein, das er einzig deshalb gelassen, um nur zu verhüten, daß der Gegner roi depouillé werde.

Sonach ist immer bei dem Gewinnen der Spiele, bei dem Mattmachen, ein großer Unterschied, ein Unterschied, der jedoch in tausend kleinen Schattirungen von einem Extrem in's andere verfließt und eben daher hier von uns nicht genauer berücksichtigt werden kann; um aber überhaupt hier

deutlich zu werden und jeden Zug kurz angeben zu können, wird es gut sein, wenn wir uns ein Schachbrett denken, das wie das hinten abgebildete bezeichnet ist. Die Buchstaben an der Seite dienen leicht zur Bezeichnung jedes Feldes, so leicht, daß hierbei alle weitere Erklärung unnütz ist.

2. Von den Anzugsarten.

Ohne langes Besinnen finden wir, daß wir eben mit dem Anfang des Spiels den Anfang unserer Politik machen müssen *). Man hat vielfach probirt, welcher Anfang der beste sei, man hat so und hat so gezogen, am Ende aber muß man gestehen, daß gerade hier am füglichsten gesagt werden kann: „Ende gut, Alles gut!“

Man hat eine Figur oder auch zwei gezogen, der lieber die sogenannten Königsbauern, jener lieber den weißen Läufer auf der Seite A, wo die schwarzen Figuren stehen, vom Felde a l nach dem Felde b k, von wo er den Bauer einen Schritt vor nach c k gezogen hatte. Diese beiden Arten des An-

*) Eine streng systematische Ordnung kann man hier billig nicht erwarten, doch haben wir uns bemüht, wenigstens doch nicht alle Ordnung aus den Augen zu setzen; wie wir aber überhaupt das Natürliche lieben, so haben wir auch hier eine ganz natürliche und ungezwungene gewählt.

ziehens, die wir nachher näher prüfen werden, scheinen die besten zu sein; außerdem ziehen Manche sehr gern vor allen Dingen ihre beiden Springer heraus, noch Andre lüften gleich, durch Vorrücken der Thurmbauern, ihre Rochen.

Welcher Anzug läßt sich nun aus guten Gründen als der beste rechtfertigen?

Wir glauben, dem alten Schlendrian hier vor allen neuen Moden und Ausklügelungen den Vorzug geben zu müssen, nämlich dem Anzuge mit den Königsbauern, oder, wenn man das Recht, zwei anzuziehen, nicht will gelten lassen, dem Anzug mit dem Bauer vor der Königin.

Zieht man die beiden Königsbauern, so entsteht in der Regel, da meistens der Andere die seinigen dagegen zieht, ein Gemetzel und oft gehen sogleich alle vier Bauern verloren, ein Nachtheil, der, wenn er beide Theile zugleich trifft, sich so ziemlich auf beiden Seiten hebt und wieder den Vortheil hat, daß man sogleich freier agiren kann, wie denn überhaupt durch diesen Zug die Königin und die beiden Läufer und selbst der König, wenn man dies rechnen will, freien Spielraum erhalten haben. Dieses letztere allein ist so vortheilhaft, daß es leicht möchte alle andere Gründe für diesen Zug überwiegen; denn überall ist es der Klugheit gemäß, seinen Figuren so viel und schnell als möglich freien

Spielraum zu verschaffen und so wenig als möglich diesen durch Vorziehen eigener Leute zu beschränken.

Im Anfange des Spiels bereits einen großen Plan zu haben, ist unnütz, ja im Grunde unmöglich, da fast unwillkührlich der Feind jeden vereitelt, er mag ziehen, wie er will; denn noch hat kein Stein eine etwas länger bleibende Stätte, noch ist das ganze Spiel mit jedem Zuge ein anderes *). Der erste große Plan gleich zu Anfang jedes Spieles, wenn man ihn Plan nennen will, ist daher immer

*) Bei dieser Gelegenheit wird es nicht unnütz sein, vor der Wuth, Pläne zu machen und zu verfolgen, nachdrücklich zu warnen. Es ist alle Mal mißlich, einen Plan zu lange zu verfolgen und Alles aufzubieten, um denselben auszuführen; denn man geräth dadurch zu leicht in Hitze, übersieht gefährliche Punkte und dringt häufig mit allem Verluste doch nicht durch, weil der Feind aus unsern ersten Bewegungen schon gar zu leicht abnimmt, wohin wir ziehen wollen. Ein vorzüglicher Rath der Politik ist es übrigens bei solchen Plänen, daß man nicht sogleich diejenigen Züge, die eigentlich zusammengehören und zusammenwirken sollen, ununterbrochen hinter einander thut, denn, indem man so einen gleichzeitigen dazwischen unternimmt, zieht man häufig die Aufmerksamkeit des Feindes von jenem erstern oder wenigstens von dem Zusammenhange ab. Hauptsächlich ist dies bei Vorbereitungszügen zu beachten. Dies beiläufig, obgleich es eigentlich Stoff zu einem eignen Capitel geben könnte.

der, sich so viel als möglich erst Gelegenheit zu verschaffen, um Pläne bilden zu können, und eben hierzu ist Nichts, wie gesagt, so geeignet, als ein solches Ziehen, das ein möglichst freies Bewegen aller Figuren nach allen Richtungen möglich macht. Nur wie erwähnt, man muß sich hüten, sogleich seine beiden Königsbauern aufzuopfern.

Man mag übrigens immerhin auch damit den Anfang des Spieles machen, daß man die beiden Springer herauszieht, doch kommt es hierbei stets sehr darauf an, ob wir oder ob unser Feind den ersten Zug hat; weil im letztern Falle dieser, wenn er seine Königsbauern nun bereits zwei Schritte vorgezogen hatte, dann bei'm nächsten Zuge wieder einen von diesen ein Feld weiter rücken würde, eine Position, die alle Mal für den, welcher sie gewinnen kann, von großem Vortheil ist; denn es ist immer herrlich, einen Bauer recht weit in des Feindes Lande zu haben, weil sich an diesen so schön die andern Armeecorps anschließen lassen. Sehr natürlich ist es daher auch, daß in der Regel beide Theile sehr eifrig bemüht sind, wechselseitig die Mittelbauern am Vordringen zu hindern, ein Bestreben, das in der Regel auf wechselseitiges Decken und Angreifen der beiden übriggebliebenen Bauern hinausläuft und endlich, in vielverschlungener Kette, des Einen oder des Andern Untergang

herbeiführt. Die Politik räth hier, mit besonderer Vorsicht zuerst die Springer herbeizuholen, als welche am herrlichsten deshalb sind, weil sie zugleich den befreundeten Bauer decken und den feindlichen bedrohen können. Auch die Königin, gehörig gebraucht, kann hier oft in dieser doppelten Eigenschaft auftreten.

Man gewinnt, wie klar erhellt, durch solchen Zug, der zugleich angreift und deckt, sehr viel, nämlich man thut gewissermaßen zwei Züge in einem und kann um so eher den feindlichen Bauer schlagen, was man aber nicht leicht anders thun muß, als wenn man denselben mit wenigstens einer Figur mehr bedroht, wie der Feind ihn deckt.

Der Anzug mit dem Bauer und Läufer hat seine großen Vortheile, aber auch ähnliche Nachtheile wie der Anzug mit den beiden Springern. Man verhütet dadurch allerdings das so häufige überraschende Einbrechen des feindlichen Läufers oder der feindlichen Königin in den Eckbauer am Thurm und somit den Raub dieser so herrlichen Figur, man erlangt ferner eine sehr gesicherte Stellung für das Rochiren; aber man kann auch seinen Läufer, weil gewöhnlich der Zug mit den Königsbauern folgen muß, nicht viel gebrauchen. Freilich kann man einwenden, daß der Läufer hinlänglich gebraucht wird, wenn er nach dem Rochiren die Stellung deckt, und daß er hier im Hinterhalte

sehr herrlich auf die Königsbauern wirken und überraschend, wenn diese geschlagen sind, bei erster Gelegenheit auf den Feind, der seiner vielleicht gar vergessen hat, einbrechen kann.

Dies ist allerdings gewissermaßen wahr; allein man muß auch wieder nicht vergessen, daß der Läufer auf dieser Stelle (z. B. der schwarze auf der Seite A auf b p, von wo der Bauer nach o p gerückt ist, so lange, bis man rochirt, oder ihn anderweitig geschützt hat, ohne Deckung steht. Ferner ist wohl zu bemerken, daß man dadurch, daß man dem Läufer freie Einwirkung auf die Königsbauern lassen will, wieder den Spielraum seines gewesenen Nachbars, des Springers vom Felde a p, sehr einschränkt. Dies Alles ist nicht zu vergessen und nach den Umständen wohl zu erwägen; übrigens kann ich aber versichern, daß dieser Anzug mir nächst dem mit den Königsbauern, den ich allen vorziehe, unbedingt stets der vortheilhafteste gewesen ist.

Wohl zu merken ist indessen noch, daß man diesen Anzug mit dem Läufer am besten auf der Seite vornimmt, wo die Königin nicht steht, und wo also die vortheilhafteste Seite zum Rochiren ist: denn man deckt alsdann nicht nur bald seinen Läufer in dieser guten Position, sondern man hat auch gewissermaßen zwei Züge in einem gethan,

indem der König nachher immer ein Luftloch mehr hat, aus dem er in Zeiten der Noth frischen Athem schöpfen kann. Uebrigens ist aber auch auf der andern Seite dieser Läuferzug nicht zu verwerfen, weil er von da aus dem Hinterhalte auf des Feindes beste Rochirseite einwirken und diese oft unvermuthet überfallen kann. Denn, wenn gleich man nie einen gewagten Zug, in Hoffnung eines Fehlers beim Gegner, thun soll, so kann man doch gewiß mit dem besten Rechte einen solchen Zug machen, der blos in Rechnung auf einen höchst wahrscheinlichen Fehler des Feindes geschieht, wenn man dadurch nur, auf den Fall, daß jener den gehofften Zug nicht oder gut macht, nicht in Nachtheil kommt.

Den Anzug des Bauers vor dem einen der Thürme und das Nachziehen des Rochens an diesen, also z. B. das Vorrücken des Bauers bq nach dq und das Nachrücken des Thurms von aq nach cq, diesen Anzug kann man aus mehrfachen Gründen unmöglich gut heißen; denn ein Mal kann man die Thürme, die, gleich der Cavallerie, nur in der freien Ebene von tüchtiger Wirkung sind, bei Anfange des Spiels, wo die Bauern und andere Figuren fast überall gleichsam Verhaue bilden, nicht mit gehörigem Nutzen gebrauchen; ferner auch handelt man hierbei einem Hauptprincip entgegen, das uns bei dem Abwägen der besten Anzugsart leiten

muß, nämlich dem Princip, wonach man mit möglichst wenigen Zügen möglichst vielen Figuren den freien Spielraum öffnen soll.

Uebrigens steht außerdem diesem Anzuge auch noch ein äußerst wichtiger Grund entgegen, der leicht die andern beiden noch überwiegt, nämlich der, daß man sich bei diesem Zug schon bei'm Anfange des Spieles selbst auf ein einseitiges Rochiren beschränkt, was unbedingt jedes Mal sehr schlimm ist, weil sehr leicht der Feind das Rochiren auf der andern Seite unmöglich machen und so uns diese ganze Wohlthat rauben kann, diese Wohlthat, die so groß ist, daß häufig an ihren Verlust der des ganzen Spieles sich knüpft.

Diese genannten sind die gewöhnlichsten Anzugsarten; andere sind höchst selten und mehr oder minder noch schlechter, als die zuletzt erwähnte, z. B. die, wobei man die beiden Bauern vor Läufer und Springer zieht; doch ist dieser Anzug, wenn man die gleich folgenden Züge in gehörige Uebereinstimmung damit zu setzen weiß, keineswegs ganz zu verwerfen; denn man ist dabei im Stande, durch Nachrücken der andern Bauern sich eine Art von Bauernphalanx zu bilden, der großen Vortheil gewährt. Uebrigens aber muß man dies Alles auf der sogenannten stärkern Seite thun, und auch dann noch nicht vergessen, daß man sich dadurch mit dem

Rochiren auf die schwächere Seite beschränkt und darum wohl thut, dies in diesem Fall zu beschleunigen. Auch die Anzugsart, wo man einen Bauer zieht und einen Officier gleich nach, ist im Allgemeinen nicht zu loben; z. B. bei Bauer und Königin. Diese so früh herauszubringen in's Treffen, ist nicht gut, weil sie gar zu leicht abgeschnitten wird, und gleich den Thürmen, zu Anfang, in der Regel noch nicht großen Spielraum hat, da fast überall auf ihren Bahnen Figuren im Wege stehen.

3. Vom Manövre mit den Königsbauern.

Wie schon gesagt, pflegt um die zuerst herausgezogenen Bauern sich die Schlacht zu eröffnen; diese zu decken und die feindlichen zu bedrohen, muß daher das nächste Bestreben sein, und hierzu dienen keine Figuren so gut, als die Springer, weil man diese so stellen kann, daß sie zugleich die eigene Figur decken und die fremde angreifen; nächstdem muß man freilich auch mit Königin und Läufer bei der Hand sein, und dann immer nur darauf sehen, daß man auch hier, wie bei allen Schlachten im Schachspiele, eben so viel Figuren, als der Feind, zur Deckung der eigenen und eine mehr, als derselbe, zur Sicherung seines Steines, beim Angriffe hat; dann muthig vorwärts und der Sieg kann nicht fehlen!

Man suche übrigens auch hierbei, wie immer, so weit als möglich mit seinen Bauern dem feindlichen Lager sich zu nähern und die Bauern des Gegners von den seinen so entfernt, als es irgend geht, zu halten, weil, wie schon erwähnt ist, sich die übrigen Truppen so leicht und fest an die Bauern anschließen lassen.

Man denke übrigens hierbei ja nicht, ein Bauer sei ein schlechter oder unwichtiger Stein, und hüte sich vielmehr bei jeder Gelegenheit, ohne Noth und Ersatz einen Bauer hinzugeben. Wir werden unten noch genauer von dem Werthe dieser vortrefflichen Steine reden und dann hoffentlich in jedem die Ueberzeugung wecken, daß es höchst rathsam ist, auch den anscheinend unwichtigsten Bauer zu schonen. Oft thut man, um diesen Zweck zu erreichen, wenn man die Wahl hat, mit dem Bauer oder mit einer Figur zu schlagen, am besten, mit letzterer zu nehmen, weil der Feind nicht immer zum bloßen Tauschen geneigt ist, vorzüglich ist dies sehr zu empfehlen, wenn man eine fortlaufende, sich deckende Bauerkette hat. Ferner muß man, wenn man mit einem Bauer schlagen will, hierbei ganz besonders beachten, nach welcher Seite das Schlagen am vortheilhaftesten sei, oder ob es vielleicht am gerathensten, das Schlagen des Feindes abzuwarten. Bei der Hebung von Zweifeln

dieser Art kommt ganz ausnehmend viel auf die Umstände, an und es wird daher nicht überflüßig seyn, hier durch Beispiele die Sache etwas klarer zu machen.

Gesetzt z. B.

I. die schwarzen Figuren stehen auf Seite B, die weißen auf Seite A, und die schwarzen, deren Regierer wir sind, haben den ersten Zug. Wir ziehen unsern Bauer von g n, also den Bauer vor der Königin nach e n, der Feind zieht seinen Königsbauer von b m nach d m, also unserm ausgerückten feindlich und schlagfertig entgegen.

In diesem Falle würde ich unbedingt den feindlichen Bauer nehmen; denn der unsrige bleibt dadurch für jetzt ungefährdet, kann leicht gedeckt werden und uns bald, wenn wir nur nicht schlecht spielen, einen zweiten Bauer einbringen, ohne daß wir dabei Verlust haben. Es mag übrigens vielleicht dieses Speculiren auf die Eroberung eines einzelnen Bauers manchem Schachspieler kleinlich scheinen, es ist dies aber, zumal wenn beide Theile ziemlich gleich gut spielen, durchaus nichts Unwichtiges: doch darf man freilich auch hier die an einem andern Orte ausgesprochene Regel nie vergessen, daß es nicht zu billigen sei, wenn man einen Plan zu weit verfolgt.

Darum für jetzt immerhin den feindlichen Bauer mitgenommen, und dann, sobald der unsrige ange-

griffen wird, diesen gedeckt; denn er kann uns noch herrliche Dienste thun bei'm Angriff auf's feindliche Lager.

Gesetzt hierauf, der Feind zöge, nachdem unser vorgerückter Bauer durch das Schlagen des feindlichen auf d m zu stehen gekommen wäre, nunmehr, um ihn anzugreifen, seinen Springer von a p nach o c, so würde ich zur Deckung meines Bauers meine Königin von h n, ihrem Standpunkte, nach e n senden. Wenn hierauf aber der Feind, unrichtig und schlecht genug, seine Königin nach b m setzte, so würde ich nun den Plan, des Feindes Rochirburg auf der Seite des Königs durch einen Angriff auf den Bauer b l zu stören, fester fassen und daher für jetzt meinen weißen Läufer von o h nach e l schicken.

Wäre nun der Feind thöricht genug, noch immer nicht den Bauer von c n dem meinigen entgegen zu schicken, sondern sendete er vielleicht, um meine Königin zu vertreiben, seinen Springer von i c nach e k, so würde ich zwar erst meine Königin nach d n in Sicherheit bringen, darum aber nie meinen Plan jetzt schon aufgeben.

Der Feind würde vielleicht nun seine Königin nach e p setzen und mir Schach bieten, so zugleich meinen weißen Läufer bedrohend; ich würde daher dann diesen nach g n setzen, so meinen König decken, und

darauf, wenn der Feind nun zu meinem großen Leidwesen den Bauer auf p g mir genommen hätte, den Läufer zur Deckung des Thurms nach o f ziehen, so zugleich meinen Bauer auf d m mehr sichernd.

Ginge nun der Feind mit seiner Königin auf die ihm einzig für diese übrige Stelle nach o p, so würde ich meinen Springer von l f nach d k postiren. Will nun der Feind nicht matt werden, so muß er den Punkt b l sichern und dies kann er nur, indem er den Springer von o c nach a n setzt, nicht aber, indem er den Bauer von b l nach c l rückt, welches Letztere vielleicht Mancher bei wenigem Nachdenken thun würde.

Ich will nun einmal annehmen, der Feind thäte den Zug mit dem Springer, so würd' ich nun, weil ich leider zu wenig Figuren bei dem feindlichen Lager habe, irgend einen Zug zu thun suchen, der, wo möglich, mir einen Stein näher bringt und den Feind zu einem unnöthigen Zuge zwingt. Ich weiß hier keinen bessern als den, daß ich den Bauer von g m nach e m ziehe, wodurch ich nicht nur den feindlichen Springer bedrohe, sondern auch meine Königin decke, z. B. für den Fall, daß der Feind, was er sonst gewiß gethan hätte, seine Königin nach o c setzen sollte.

Nun kann der Gegner freilich Repressalien brau-

chen und entweder auch meinen Springer oder meine Königin bedrohen; aber das muß ich mir schon für jetzt gefallen lassen, weil mein Corps zu schwach ist und keinen wirksamen Angriff machen kann. Der Gegner kann aber auch ferner noch seinen Springer in Sicherheit bringen und zugleich durch denselben Zug meine Königin bedrohen und diesen Zug wird er wahrscheinlich wählen, seinen Springer von d k nach h m setzend, jetzt ohne Besorgniß deshalb, daß er seinem weißen Läufer dadurch den Ausgang versperrt.

Es ist nämlich leicht möglich, daß er durch diesen Zug sich zugleich einen Hinterhalt bereitet, der mir sehr nachtheilig werden kann. Wenn ich nämlich in der Folge meine Königin auf die Linie seines weißen Läufers bringe und eine andere Figur von mir im Bereich des vorstehenden Springers sich befindet, so kann er leicht diesen so wegziehen, daß meine Königin durch den Läufer und meine andere vielleicht ungedeckte Figur durch den Springer bedroht würde. Diese andere Figur würde dann des Feindes Raub werden, wenn meine Königin sie nicht decken könnte, u. s. w. Denn es ist schon hieraus ungefähr, was wir sagen wollten, ersichtlich geworden und wollen wir daher hier nicht weiter, wie wir schon gethan, Gelegenheit nehmen, anderweitige Regeln anschaulich zu machen.

Gesetzt ferner

II. auf Seite B stehen die Weißen, welche den Anzug haben. Herr B, wie wir den Oberfeldherrn der Weißen nennen, zieht den Bauer von g k nach f k.

Herr A zieht dagegen den Bauer von b n nach d n, Herr B hierauf den Läufer von h l nach g l. A zieht dann seinen Bauer nach e n, B den seinigen von m g nach m f.

Nun kann A zwar den Bauer auf m f schlagen, allein besser thut er, wenn er nicht schlägt, sondern seinen Bauer nach f n zieht, denn alsdann muß sein Gegner ohne weitere Wahl durchaus entweder den Bauer auf f m mit seinem Bauer von o g schlagen oder gar, wenn er dies nicht thut, sich gefallen lassen, daß A diesen Bauer nimmt, somit Schach bietet und nun auch noch den Springer schlägt.

Aber selbst im besten Fall für B hat A durch das vorherige Nichtschlagen und absichtliche Vorrücken den Vortheil, daß des Gegners beste Rochirschanze zerstört ist.

Gesetzt endlich z. B.

III. Die Braunen oder Schwarzen auf Seite A haben den Anzug und ziehen den Bauer von b p nach c p; die Weißen den Bauer von m g nach

me, der Feldherr von A seinen Läufer ao nach bp, B seinen Bauer nach dm; darauf A seinen Bauer vor der Königin nach cm, B seinen Springer von kh nach lf, A seinen Bauer von bn nach cn. Nun könnte B diesen letztern Bauer schlagen; thut er dies aber, so hat der Feind nicht nur Nichts verloren, sondern im Gegentheil das gewonnen, daß er ohne besondern Zug seinen weißen Läufer heraus hat, denn mit diesem würde er natürlich nehmen, und nicht mit seinem Bauer von ob. B thut daher am besten, es abzuwarten, ob A den Bauer auf dm schlagen will oder nicht, zumal, da er selbst, sobald A mit seinem Bauer von cn schlägt, diesen entweder mit der Königin oder mit dem Springer wieder nehmen kann und demnach im Stande ist, gleich eine von diesen Figuren vorwärts zu postiren.

Anmerkung. Da wir erst, als dies längst niedergeschrieben war, wie schon erwähnt, den Philidor in die Hände bekamen, so können wir nun einen Jeden, der den rechten Gebrauch und das eigentliche Spiel der Bauern kennen lernen will, auf dieses Meisters Werk verweisen, dessen vorzügliche Stärke fast in allen seinen Spielen darin bestanden hat, daß er die Bauern so äußerst geschickt zu spielen gewußt hat.

4. Von den schwächsten Punkten und einigen Angriffsarten.

Die schwächsten Punkte des Feindes sind besonders die Seite zwischen dem Thurm und König, wo die Königin nicht steht, und hier vorzüglich wieder der Bauer vor Läufer und Springer.

Auf beide läßt sich nach Umständen recht gut ein Angriff machen; doch verfolge man solchen Angriffsplan, wenn die Verhältnisse nicht besonders günstig sind, wie früher bereits gesagt, nicht zu hitzig und zu lange; lieber den alten Schlendrian mit den beiden Königsbauern *).

Eine Art des Angriffs, die Manche sehr gern versuchen, ist darum hier kaum zu erwähnen, weil sie bei einem nur einigermaßen geübten Spieler höchst selten gelingt, indem ihr Plan zu offen daliegt; es ist nämlich die, wo man den feindlichen König matt macht, indem man den Läufer und die Königin zugleich auf den vor dem Könige stehenden Bauer treffen läßt und dann, mit der Königin diesen Bauer nehmend, Schach bietet. Z. B. das Spiel ist eben begonnen, wir stehen mit unsern Schwarzen auf Seite A, mit unserer Königin auf

*) Das aber scheint hier noch zu bemerken, daß man im Allgemeinen sehr wohl thut, offensiv zu verfahren, weil man dadurch den Feind oft verwirrt und aus der Fassung bringt.

oc, mit unserm schwarzen Läufer auf dl, der Feind mit seinen Weißen ordnungsmäßig auf Seite B —; zieh' ich nun meine Königin nach og, den dortigen Bauer nehmend, so ist mein Gegner, wenn er, wie in der Regel, nach mg keinen statthaften Ausgang hat, unverzüglich matt.

Aehnliches hat der sogenannte Schäferzug, wo man ein Gleiches mit Springer und Königin thut, indem man, statt daß im vorigen Beispiele man den Läufer auf den bezeichneten Königsbauer treffen läßt, hier den Springer so zu postiren sucht, daß er ein Gleiches thut.

Bei allen diesen Angriffsarten jedoch — wir können diese Warnung nicht genug wiederholen — verfahre man ja nicht zu hitzig, weil allzuleicht, während man dem Gegner eine Grube gräbt, dieser unterdessen uns wieder eine graben kann; man muß daher ewig das ganze Schachfeld vor Augen haben und mit scharfem Blicke alle Möglichkeiten mustern. Auch hüte man die Königsbauern, ewig der Wahrheit eingedenk, daß in der Regel in jedem Bauer überhaupt eine Königin steckt.

5. Vom Rochiren.

Mit dem Rochiren muß man sich, der Regel nach, nicht übereilen, und, wenn irgend möglich, es so einrichten, daß man, so lange, als irgend thunlich,

die Wahl hat, nach welcher Seite hin man sich dieser Wohlthat bedienen will; die beste Seite aber ist, wenn sie sonst nicht speciell bedroht wird, offenbar die, welche wir vorhin als die schwächste bezeichneten; denn auf dieser kommt der König ohne weitern Zug gleich so zu stehen, daß er alle drei Bauern deckt *); auf der andern Seite dagegen ist der letzte oder hinterste alle Mal, wenn er nicht erst anderweitig geschützt wird, nach dem Rochiren deckungslos und man verliert immer einen Zug, um diesem Mangel abzuhelfen; außerdem steht hier der König nicht so sicher, als auf der andern Seite.

Versteht man sich gut auf die Kunst, mit den Bauern gehörig zu agiren, so kann man sich oft großen Vortheil stiften, wenn man geschickt des Feindes Schanze auf der Seite zerstört, die wir die schwächere und zum Rochiren die bessere nennen. Man muß ihm in diesem Falle einen der drei Bauern nehmen, hinter die er sich bei'm Rochiren ziehen würde und, selbst wenn dies mit Verlust eines Officieres geschehen sollte, würde man dadurch für die Folge in der Regel gewinnen **); denn nun muß der Feind,

---

*) Man sieht schon hieraus, weil dadurch die schwächere Seite stärker wird, den Vortheil solchen Rochirens.

**) Auch schafft dies den Vortheil, daß der Feind nicht mit seinen Bauern nachdrücklich gegen unsere Königsschanze agiren kann.

wenn er rochiren will, die andere Seite wählen, wir aber können auf der bessern die Wohlthat haben, und genießen überdies den großen Vorzug, daß wir unsere drei Bauern auf der andern Seite, auf der sogenannten stärkern, der feindlichen Königsschanze gegenüber, rüstig vorrücken und die feindliche Festung bestürmen lassen können.

Ein Manöuvre dieser Art, geschickt ausgeführt, bringt alle Mal in Vortheil, schon deshalb, weil man drei Bauern mit zur Schlacht bringt, ein Punkt, bei dem sich wieder die Herrlichkeit dieser Krieger zeigt. Man muß übrigens, bei dieser Art des Angriffs, um sich erst Bresche zu machen, den Verlust eines Officiers nicht achten, wenn man nur genug andere gleich bei der Hand hat, um rüstig Schach bieten und dann bald mattsetzen zu können.

Kann man des Feindes Schanze auf der von uns sogenannten schwächern Seite nicht zerstören, so daß dieser ungehindert hier rochirt, so wähle man mit ihm zu gleichem Zwecke die gleiche Seite, weil man dann nicht dem Angriffe seiner Bauern ausgesetzt ist und seine Officiere besser zugleich zur Deckung und zum Angriffe brauchen kann.

Versteht man sich nicht gut auf das Manoeuvriren mit den Bauern, so wird eben dieser Rath der beste sein, und man lasse daher, wo möglich,

erst den Feind rochiren, damit man sieht, auf welche Seite man sich wende.

Es ergiebt sich übrigens schon hieraus der Grund unserer obigen Warnung vor dem zu frühen Rochiren.

6. Vom Werthe der Steine.

Da wir vorhin vom Aufopfern der Steine sprachen, so wollen wir hier noch etwas weitläufiger darüber reden, zuvor aber noch Etwas über den Werth der Steine und ihr Verhältniß sagen.

Den höchsten Werth muß man unbedingt der Königin beimessen, weil diese am mächtigsten zu wirken vermag; vom König ist hier gar nicht die Rede. Im Allgemeinen zu bestimmen, welche Figur der Königin am nächsten stehe, ist schwer, und man muß daher wohl ganz richtig mit Manchen den Anfang und die spätere Zeit des Spiels unterscheiden.

Im Anfange sind hiernach Springer und Läufer gewiß von gleichem, wo nicht von größerm Werthe, als die Thürme, späterhin aber möchte man die letztern vorziehen, weil sie auf dem leeren Brette schneller als die Springer gehen und nicht so einseitig, wie die Läufer, sich an die Farben der Felder zu binden brauchen. Darum mag es ganz rathsam sein, daß ein bedrängter Feldherr gegen das Ende des Spiels einen Springer oder einen Läufer gegen

den gefährlichen Thurm tauscht; aber zu Anfang muß man ja die Springer hoch halten, weil sie den großen Vorzug des Drüberhinsetzens haben. Uebrigens kann man auch nicht läugnen, daß zu einer Zeit, wo der Gegner z. B. eine Königin, einen Thurm, zwei Bauern und den König hat, wir dasselbe und auch noch einen Läufer, er dagegen außerdem noch einen Springer, daß zu einer solchen Zeit es für uns rathsam ist, den Läufer gegen den Springer zu tauschen, aus dem schon angeführten Grunde der vielseitigern Brauchbarkeit des Springers. Das Gleiche räth die Politik in allen ähnlichen Fällen, und ganz besonders gegen das Ende des Spiels, wo wir also stets, wenn der Feind noch Springer hat, wir aber nur einen Läufer, diesen gegen einen Springer zu tauschen suchen müssen.

Was die Bauern betrifft, so müssen wir vorzüglich noch darauf aufmerksam machen, daß sie ganz besonders dann zu schonen sind, wenn man nur noch wenige Officiere hat, weil man sie dann dazu benutzen kann, um sich in der sogenannten Dame, dem feindlichen Standquartier, neue Officiere aus ihnen zu bereiten. Zu diesem Zwecke suche man sie auch, so viel als möglich, zusammen zu halten, zumal bei'm Schlagen feindlicher Steine, wo man in der Regel nach der Seite schlagen muß, wo man noch einen oder gar mehrere Bauern hat, weil man

sich hierdurch eine herrliche Bauernkette formirt, die sich bequemer und stärker durch sich selbst decken kann. Die Wahrheit dieser Bemerkungen wird Jeder zugeben, der am Ende des Spiels, wenn bereits die meisten Officiere geraubt waren, sich auf den sogenannten Bauernkrieg hat einlassen müssen, wo dann oft die Entscheidung des Spiels davon abhängt, ob Einer einen Bauer mehr als der Andre hat, so wie ob der oder der seine in Verbindung oder getrennt zur Dame führen kann; denn in der Regel ist, bei gleichen Figuren, gegen das Ende dss Spiels der bedeutend im Vortheil, der seine Bauern beisammen hat.

7. Vom absichtlichen Aufopfern der Steine.

Was nun das Aufopfern betrifft, so meinen wir hauptsächlich das Aufopfern wegen der Position und künftiger Vortheile. Oft kann man auch dadurch, daß man für jetzt einen Stein dem Anschein nach völlig gewinnlos hingiebt, das ganze Spiel gewinnen, und solche Opferung zu ihrer Zeit muß man daher ja nicht versäumen.

Z. B. wenn in dem Falle, daß ich die schwarzen Steine habe, deren Standquartier sich auf der Seite A befindet, meine Königin auf d n, mein schwarzer Läufer auf e q steht, meines Gegners Springer da-

gegen auf o c, sein König auf m a, sein schwarzer Läufer auf o a, sein Thurm links auf a g, auf n b, o b, q b und c p Bauern, die übrigen Felder des rechten Flügels leer sind, so thu' ich natürlich sehr wohl daran, mit meinem schwarzen Läufer den feindlichen Springer zu nehmen. Zwar büß' ich denselben durch des Feindes Bauer gleich wieder ein, aber nun nehm' ich dafür diesen Bauer mit der Königin und biete Schach, worauf ich des Feindes Thurm obenein bekomme und vielleicht, bei einiger Geschicklichkeit, auch dessen schwarzen Läufer.

So z. B. ferner:

Die Schwarzen stehn auf Seite A; der König auf a n, vor ihm auf b n die Königin, auf c n, c o und d p, b l und b i Bauern, auf a i und b p Thürme, auf o b ein (weißer) Läufer, auf a k ein Springer.

Die Weißen auf Seite B haben ihren König auf m g, die Königin auf o f, Bauern auf e l und f m, Springer auf l f und e n, einen schwarzen Läufer aber auf p f.

Die Weißen, die wir anführen, haben den Zug.

Wir bieten, den Bauer auf o c nehmend, mit dem Springer von e n Schach, hierdurch unsern Springer in scheinbare Gefahr gebend. Der feindliche König geht nach a m, unsere Königin nimmt den Thurm auf a i, dies mit sehr gutem Grund,

ohne sich um des Springers Schicksal viel zu bekümmern, einmal, weil noch einer für uns existirt, und dann auch, weil ein Thurm auf so leerem Brette als das jetzige viel mehr werth ist als ein Springer, außerdem hier aber ganz besonders noch deshalb, weil der verloren gehende Springer durch den Gewinn des feindlichen gleich ersetzt wird.

A nimmt nun mit der Königin den Springer auf co, weil er sonst matt sein würde, wie der Springer auf ak, mit der Königin Schach bietend. A's König geht nach bn, unsre Königin nach bl, Schach bietend, A's König nach ao u. s. w. Beispiele dieser Art lassen sich unzählige finden. So z. B. auch, wenn die mir feindlichen Weißen, auf der Seite B, so stehen, daß sich der König auf ap, neben ihm auf ao der Thurm, auf bp, bo, bn, und cq Bauern befinden, meine Königin aber auf cq, mein Thurm auf hq steht, die Königin, da kein Bauer dazwischen ist, deckend, ferner mein Springer auf fo, so handl' ich sehr recht, wenn ich meinen Springer nach dp setze *).

Hier kann allerdings der Feind ihn mit seinem Bauer nehmen, und ich hab' ihn allem Anschein zufolge aufgeopfert, in der Wirklichkeit jedoch kann

---

*) Die Schachspielgeheimnisse des Stamma bestehen hauptsächlich nur in der Kunst, Steine mit Vortheil aufzuopfern.

ich durch den Verlust desselben nur ganz ausnehmend gewinnen. Der Feind erzeigt mir eine wahre Wohlthat, wenn er unvorsichtig genug ist, sich durch den scheinbaren Vortheil verblenden zu lassen, ihn zu nehmen; denn so wie er durch den Bauer von c q genommen ist, setz' ich meine Königin nach b q oder a q und mein Gegner ist augenblicklich matt.

Was das Aufopfern der Steine wegen der Position betrifft, so bezieht sich dies besonders darauf, daß man, wie schon erwähnt, selbst mit Verlust eines Officiers, die feindliche Königsschanze zu zerstören suchen muß, wenn es die Umstände nicht zu sehr widerrathen. Hat man nämlich den feindlichen König nur erst etwas entblößt, so kann man viel bequemer und nachdrücklicher gegen ihn agiren und gewinnt dergestalt häufig das ganze Spiel. Aber nicht bloß in dem Falle, wo man die sogenannte Königsschanze dadurch zerstören kann, sondern überhaupt in jedem andern Falle, wo man den feindlichen König auf diese Art zu entblößen vermag, und Officiere genug in der Nähe hat, so daß der Verlust des einen das Mattsetzen nicht hindert, da muß man das Aufopfern nicht scheuen, nein suchen.

8. Vom Tauschen der Steine.

Ein Aehnliches, wie mit dem Aufopfern der Steine, ist es mit dem Tausch derselben. Im Ganzen

genommen kann man solchen eben nicht zur Feinheit des Schachspiels rechnen; denn hier soll, wie bei einem Armeemanövre, mehr durch geschickte Stellungen, durch Umgehungen und eben durch Manövres, als durch das blinde Einhauen die Sache ausgemacht werden; in einzelnen Fällen jedoch muß man das Tauschen gut heißen, z. B. da, wo allein der Tausch der Figuren vom Untergange oder doch von großem Verluste retten kann.

Hiernach ist es besonders rathsam, zu einer Zeit, wo der Feind nur noch wenige und sehr schlecht stehende Bauern hat, unser Heer dagegen viele und dem feindlichen Urstandquartiere sehr nahe postirte, ohne Weiteres bei erster Gelegenheit die Königinnen zu tauschen; denn, da nach der richtigern Ansicht jeder in die feindliche Dame gelangte Bauer eine Königin werden kann, ohne Rücksicht auf den Platz, so hat unser Heer in solchem Falle Hoffnung zu einem baldigen Ersatz derselben, der Feind dagegen nicht.

Auch zu andern Zeiten, z. B. in dem Falle, wo unsre Königsschanze zerstört oder unser König auf andere Art sehr entblößt ist, und der Feind keine bedeutende Uebermacht an andern Officieren hat, ist es in der Regel sehr rathsam, die Königinnen zu tauschen, weil die übrigen feindlichen Offi-

ciere nicht so gut auf den entblößten König einwirken können, als eben die Königin.

Auch in dem Falle, wo der Feind, wie dies häufig der Fall ist, nicht so gut mit den übrigen Figuren umzugehen weiß, als mit der Königin, ist ein solches Tauschen keineswegs zu mißbilligen.

Auch das Tauschen des Läufers oder Springers gegen einen Thurm ist, wie schon beiläufig erwähnt, gegen das Ende des Spiels, wo die Bahnen freier sind, nicht ganz zu tadeln. Weitere Gründe hierfür sind bereits oben angegeben.

Von dem Tausche eines einzelnen Läufers gegen einen feindlichen Springer haben wir auch bereits oben geredet und wir kommen hier nur deshalb noch ein Mal darauf zurück, um hier noch mehr auf die viel größere Gefährlichkeit eines einzelnen Springers, als eines einzelnen Läufers aufmerksam zu machen. So z. B. kommt es nur allzuleicht, daß der Springer zugleich Schach sagt und zugleich eine andre Figur bedroht, oder überhaupt zwei Figuren zugleich in Gefahr setzt. Diesem Unheil setzt sich oft der geübteste Spieler, der umsichtigste Kopf aus, und eben darum möchten wir den Springer beinahe die allergefährlichste Figur nächst der Königin nennen. Vorzüglich ist es hiermit bei dem Schach und Gardez zugleich eine sehr üble Sache.

Um dieses Capitel zu schließen, muß ich

wiederholen, was schon gewissermaßen beiläufig gesagt wurde, daß man das Tauschen überhaupt aller Officiere gut heißen muß, wenn die Umstände so sind, daß der, welcher tauscht, leicht durch seine Bauern die verlorenen ersetzen kann, der Feind aber nicht.

9. Vom Legen der Hinterhalte.

Sehr vortheilhaft ist es, wenn man vor einem Thurm oder vor der Königin einen Läufer oder Springer hat, zugleich aber in derselben Reihe des Thurms oder der Königin eine deckungslose feindliche Figur oder die feindliche Königin, weil man in solchem Falle sehr oft den Feind auf zwei Punkten zugleich zu bedrohen vermag. Noch besser ist dies aber, wenn man durch das Wegziehen seines dazwischen stehenden Springers oder Läufers das Schach des feindlichen Königs und den Angriff einer andern Figur bewirken kann. Dergleichen Situationen sich zu bereiten, muß man ja jede Gelegenheit sorgsam benutzen.

Um jedoch deutlich zu werden, muß ich Beispiele anführen.

Zum Beispiel also:

Ich habe die schwarzen Figuren auf Seite B. Mein einer Thurm steht auf g o, neben demselben

auf gp ein Bauer, vor demselben auf ok ein Springer, auf lf ein schwarzer, auf el ein weißer Läufer, auf gn wieder ein Bauer, auf eq meine Königin, auf dp mein andrer Springer u. s. w. Ferner auf Seite A bei den Weißen steht die Königin auf od, der König auf ap, auf ao der eine, auf dk der andre Thurm, auf bq, bp, bn Bauern u. s. f. Bei diesen Stellungen nun findet unsere Angabe Anwendung, indem ich, vorausgesetzt, daß ich jetzt am Zuge bin, von ko meinen Springer nach em setze, wodurch vermöge meines Thurmes Gardez wird (beiläufig gesagt — zufällig doppelt Gardez, da auch mein Springer auf em Gardez gebietet), und außerdem noch eine Bedrohung des feindlichen ungedeckten Thurms auf dk erfolgt, den ich nun, da der Feind ihn, wenn er seine Königin retten will, nicht decken kann, gewinne.

Ein anderes Beispiel dieser Art wäre folgendes:

Die Position, so weit sie uns hier interessirt, wäre bei den Weißen auf der Seite B die, daß der König auf pa, neben ihm auf oa der Thurm, auf ob und qb Bauern, die Königin auf dl und ein Springer auf ck stände. Bei den Schwarzen steht auf dp ein Springer, auf fp die Königin u. s. f. In diesem Falle findet unser Beispiel

Statt, wenn der Feldherr der Schwarzen, sofern er jetzt den ersten Zug hat, seinen Springer von dp nach cn oder en setzt, so daß hierdurch von der Königin Schach und von dem Springer Gardez erfolgt durch diesen einzigen Zug.

Bemerkenswerth ist hierbei noch, daß in dergleichen Fällen man den großen Vortheil hat, die weggezogene Figur irgend wohin ganz deckungslos und selbst ohne Nachtheil so setzen zu können, daß der Feind, wenn nur nicht Schach wäre, sie nehmen dürfte.

Auch des verwandten Falles dürfen wir hier nicht vergessen, wo man dadurch, daß irgend eine Figur den Stein vor dem feindlichen Könige in der Schachlinie bedroht, mit gehörig angewandter Geschicklichkeit eine Figur gewinnen kann. Wir meinen nämlich solchen Fall, wo der feindliche König z. B. auf ap steht, auf bq, bp und bo Bauern, auf co ein Thurm, auf fp die Königin des Gegners, auf en desselben Springer, wo denn dieser letztere, sofern er den nächsten Zug hat, ohne Gefahr für sich den Thurm auf oc mit seinem Springer von en nehmen kann, weil der Feind mit seinem Bauer von bp nicht wieder nehmen darf, da sonst durch die Königin auf fp sein König in's Schach kommen würde.

10. Vom Pattsetzen und dem sogenannten roi dépouillé.

Wir schließen unsere Politik damit, daß wir unsere Schachfreunde vor dem Pattsetzen und dem roi dépouillé auf der einen Seite warnen, und ihnen zugleich auf der andern Seite dasselbe empfehlen.

Das Pattsetzen, das bekanntlich darin besteht, daß der König und kein einziger Stein mehr gezogen werden kann, ohne daß doch matt ist, wird von Vielen dem sogenannten Remis gleich geachtet, von Vielen aber als ein Gewinnen des Spiels für Denjenigen erklärt, der nicht mehr ziehen kann *). Je nachdem man nun das Eine oder das Andere annimmt und je nachdem man gut oder schlecht steht, muß man nun natürlich das Patt herbeizuführen oder zu vermeiden suchen. Es ist übrigens hierbei Nichts nöthig, als gehöriges Bedenken, Berechnen und Ueberblick.

Bei'm roi dépouillé **) schreibt man in der Regel Keinem den Sieg zu und daher ist das Her-

---

*) Letzteres gewiß mit Unrecht.

**) Einige meinen, und wohl nicht mit Unrecht, daß der das Spiel verloren habe, der roi dépouillé wird;

beiführen desselben immer für den recht wünschenswerth, der sich in mißlicher Lage befindet. Man muß sich aber hierbei vorzüglich mit seinen Bauern in Acht nehmen, und, wenn man keinen derselben in die Dame zu befördern Hoffnung hat, sobald als möglich alle aufzureiben suchen; denn die Officiere, die man übrig behält, kann man fast unbedingt immer noch los werden, weil man damit vielfach den Feind so lange zu quälen im Stande ist, bis er sich endlich genöthigt sieht, auch diese zu nehmen.

Will man aber verhüten, daß der Gegner roi dépouillé wird, so muß man, wenn solche Zeit sich zu nahen scheint, eilen, irgend ein armes Bäuerlein des Feindes durch einen eignen oder wohl gar durch einen Officier oder den König festzusetzen, so daß es nicht weiter ziehen kann.

11. Schluß.

Mit dem Anfange des Spiels, i. e. mit den Anzugsarten, haben wir unsere Politik begonnen, jetzt haben wir von dem geredet, was bei dem ganzen Spiele nicht selten das Letzte ist und daher

---

darüber sollten aber billig Alle einig sein, daß der, welcher seinen Gegner zum roi dépouillé gemacht, immer bei weitem nicht solchen ehrenvollen Sieg errungen hat, als der, welcher denselben matt gesetzt.

mag hier, obgleich wir noch Manches hinzufügen könnten, für jetzt das Ende sein. Vielleicht, daß wir künftig, wenn diese Grundzüge den Beifall der Schachfreunde erhalten, in einem ausführlichern Werke ausführlicher den Rest unserer seit langer Zeit bewährten Erfahrungen mittheilen.

Anhang.

I. Literatur und Namen des Schachspiels *).

Noch jetzt hat man uralte, aber freilich unvollständige Nachrichten in der Sanscritsprache, dieser ältesten und heiligen Hindostans, wo z. B. in der Unterredung des Bramen Wjassa mit dem König Judischtira eine Beschreibung des Schachspiels und seiner Regeln vorkommt. Dies fällt in das erste indische Zeitalter der Welt, also ungefähr in's Jahr 1000 vor Christus.

Auch in China soll es ganz alte Urkunden über das Schachspiel geben und auch dorthin soll es von Indien aus gekommen sein.

---

*) Man erwarte hier keineswegs eine vollständige Anführung aller Werke über unser Spiel; diese würde zu weitläufig für uns geworden sein und daher sind hier eigentlich nur einige literarische Fragmente gegeben.

Außerdem ist das berühmte, aus mehr denn 120,000 Versen bestehende epische, der Ilias verglichene Gedicht des Persers Firdussi eins der ältesten Werke, welches unseres Spiels, indem es die Könige und Helden Persiens besingt, umständlich erwähnt *).

Auch in dem alten persischen Werke Mudschisat (Wunderbuch) und im Leben Tamerlan's (Timur's) von Arabschades (um das Jahr Chr. 1451, nach der Flucht Muhameds 854) finden sich Nachrichten theils von dem gewöhnlichen, theils von dem größern Schachspiel des Tamerlan.

Merkwürdig ist noch des spanischen Rabbi Aben Esra Abhandlung über das Schachspiel, welche sich bei Thom. Hyde findet und aus dem 12ten Jahrhundert sein soll.

Außerdem sind auch noch mehrere ungedruckte, in Bibliotheken zerstreute arabische Abhandlungen aus dem 10ten und 14ten Jahrhunderte, z. B. von Ala Eddin und von Razes der Beachtung werth; auch der Muhamedaner berühmtestes Werk über persische Sprache Ferbenk Dschihankin aus dem 16ten Jahrhundert gehört hierher.

---

*) Der von den Orientalen hoch gefeierte Firdussi starb im Jahr der Flucht Muhameds 411, also 1020 nach Chr. und blühte um's Jahr Chr. 994.

Von den poetischen Werken über das Schachspiel ist besonders das schöne Gedicht des Vida berühmt geworden. Hieronymus Vida aus Cremona in Italien, Bischof von Alba im Herzogthum Montferat, einer der gelehrtesten Männer und geschätztesten Dichter des 16ten Jahrhunderts, starb im 96sten Jahre seines Alters. Sein Lehrgedicht vom Seidenwurm und seine Christiade, unsern Heiland besingend, sind herrliche Meisterwerke und seine Scachias athmet nicht selten virgilischen Geist. Den ersten Gesang hat uns Ramler und das Ganze Koch in seinem Werke „Schachspielkunst" gegeben *).

Unter uns Deutschen hat das Schachspiel ebenfalls seine Dichter gefunden. Conrad de Ammenhausen schrieb im 14ten Jahrhundert als Mönch zu Stettin in deutschen Reimen über dasselbe, wie Manche behaupten, jedoch blos ein Werk des Jacobus de Cessalis, das dieser im 12ten Jahrhundert in lateinischer Prosa geschrieben, im Deutschen nachahmend. Andere deutsche und englische Gedichte über diesen Gegenstand sind unbedeutend und verdienen hier keiner weitern Erwähnung.

---

*) Die Uebersetzung bei Koch rührt, wie dieser anzeigt, von dem Prediger Johann David Müller in Stemmern bei Magdeburg her und läßt Nichts zu wünschen, als bessere Verse.

Merkwürdig sind noch des Italieners Cardanus, des großen Philosophen und Mathematikers, Anweisung zum Schachspiel, des Herzogs August von Braunschweig, der im 17ten Jahrhundert lebte, viel gerühmtes Werk über diesen Gegenstand *) und des Schwaben Weikmann: „Koningspiel oder die große Schachspiel."

Philidor ist zu bekannt, als daß er hier der Erwähnung bedürfte und für die Verbreitung der Schachspielgeheimnisse des Arabers Philipp Stamma haben bei uns Deutschen außer Koch bereits Preußler und Moses Hirschel gesorgt.

Die vermeintlichen Spuren vom Schachspiel in den Classikern der Griechen und Römer sind nichts als eben vermeintliche, denn es ist dort, genau betrachtet, immer nur von einer Art Brettspiel, aber keineswegs vom Schach die Rede. Es bleibt also auch dieser etwaige Einwand gegen den orientalischen Ursprung völlig nichtig und der Orient des Schachs unzweifelhaftes Vaterland **).

---

*) Der Herzog Augustus von Braunschweig und Lüneburg gab sich nach damaliger Sitte dem Namen Gustavus Selenus durch Versetzung der Buchstaben des Worts Augustus und von σελήνη luna — dux luneburgensis. Sein Werk erschien 1616 zu Leipzig.

**) Zur Ausarbeitung dieses Anhangs haben wir vorzüglich benutzt:

Namen des Schachspiels.

Der Name Schachspiel (Scacchorum ludus) kommt bei uns Deutschen ganz einfach daher, weil bei den Persern der König — hier im Spiel ungeachtet seiner Unthätigkeit die Hauptfigur — den Namen Schah oder Schach führt. Portugiesisch oder spanisch heißt unser Spiel aus demselben Grunde Xaque, hebräisch oder vielmehr rabbinisch בקצק. Bei den Persern führt es oft die Namen Bech, Awend, Awen, eigentlich und ursprünglich aber den Namen Schathrandsch (Sadransch, Schethrendsch), byzantinisch oder neugriechisch Σαντρὰτζ (Σαντρὰζ, Ζατρίκιον.) So in den ältesten

---

Thomas Hyde de lud. oriental.

Des Judas Levita Buch Khosri nach der burtorfischen Ausgabe von 1660, welche eine lat. Uebersetzung und Anmerkungen enthält.

Abhandlungen über die Geschichte, Alterthümer, Künste, Wissenschaften und Literatur Asiens, aus dem Englischen von Klenker, Riga 1795.

William Cartons Schachspielkunst.

Koch's desgleichen.

Philidors Anweisung zum Schachspiel nach der deutschen Ausgabe von Ewald zu Gotha.

Wahl's Geschichte und Geist des Schachspiels.

Theoretisch-praktischer Unterricht im Schachspiel — Traité théorique et pratique du jeu des échecs, par une société d'amateurs.

Büchern und Urkunden auch bei den Spaniern und Portugiesen Xatrang, Xatreng. Bei den indischen Kaufleuten heißt gewürfeltes Zeug Sitrandschi, im Türkischen und Persischen gestreiftes Brot Schatrandschi, dies beides aber ohne Zweifel eben vom Schachspiel so genannt, wegen der Aehnlichkeit, nicht umgekehrt.

Am besten leitet man wohl die letztern Namen mit dem geistvollen Wahl aus der hindostanischen Sanscritsprache von Tschatur-Angka, i. e. die vier Angka, Theile eines Heeres (Elephant, Wagen, Reuterei und Fußvolk), woraus durch sehr natürliche Verkürzung in der vulgären Rede Tschatrangk und, aus Mangel dieser Endbuchstaben bei den Arabern, Tschatrandsch geworden ist. Ganz nahe verwandt hiermit ist die Benennung Tschator bei den Malaien.

II. Kurzer Abriß einer Geschichte des Schachspiels.

Manche mögen vielleicht vornehm darüber lächeln, daß man sich Mühe gegeben, der Geschichte dieses Spieles, als ob es so etwas Bedeutendes wäre, nachzuforschen; allein die, welche Solches thun, kennen dies herrliche Spiel, das selbst Leibnitz wie eine Wissenschaft behandelt wissen will, auch fürwahr nicht im geringsten, die wissen nicht, daß

Etwas, auf das ein Joseph 2., ein Kaunitz, ein Friedrich 2., ein Johann Huß, ein Laudon, ein Göthe, ein Stamma, Vida, Wahl und Koch hohen Werth legen, auch durchaus nichts Kleines zu sein vermag. Genug, wir treten der Meinung der großen Geister, die das Schachspiel ein herrliches nennen, völlig bei und scheuen uns nicht, hier unsern geehrten Lesern einen kurzen Abriß der Geschichte unseres Lieblings zu liefern, einen kurzen Abriß, damit sie der Mühe überhoben sind, sich durch dicke Bände weitschweifig geschriebener Abhandlungen, die voll Wiederholungen stecken, hindurch zu arbeiten.

Die Geschichte des Schachspiels verliert sich, wie die Geschichte der Menschheit, im Dunkel der Vorzeit, und, so viel auch bedeutende Männer sich Mühe gegeben haben, etwas Bestimmtes über die Zeit und die nähern Umstände der Erfindung herausbringen, so ist dennoch das Resultat aller ihrer Bemühungen, genau betrachtet, fast Nichts als ein Gebäude, das auf leicht und seicht begründeten Hypothesen beruht.

Das ist zunächst klar, daß das Schachspiel aus dem Orient zu uns gekommen und daß es ein morgenländisches Spiel ist, auch das ist wenigstens sehr wahrscheinlich, daß es zunächst von der Türkei zu den westlichern Völkern übergegangen ist und dies

schon in sehr frühen Zeiten, denn die alten Gothen und Schweden sollen bereits die Freier ihrer Töchter durch's Schachspiel wegen ihrer Würdigkeit geprüft haben, um zu sehen, wie ihr Verstand und ihr Charakter sei.

Noch merkwürdiger aber ist es, daß bereits kurz nach Christi Geburt das Schachspiel in Irland und Schottland beliebt und häufig gewesen sein soll, so daß man schon damals ganze Erbschaften von dem glücklichen Ausgange eines Schachspiels abhängig gemacht. Ob dies Wahrheit sei oder nicht, müssen wir freilich dahin gestellt sein lassen, aber irländische Chroniken erzählen so und des Purchos Meldung, daß auch in Island von frühen Zeiten her das Schach geübt sein soll, scheint diesen Chronikern etwas Glaubhaftigkeit zu ertheilen.

Alles dieses zeigt, daß das Schachspiel schon sehr früh nach Europa gekommen sein muß und die noch frühern Spuren, die sich in Asien finden, z. B. die in der Sanscritsprache enthaltenen, führen uns klar zu der Ueberzeugung, daß in Asien das Schachspiel früher noch, als in Europa gewesen sei.

Dies bestreitet auch Niemand, aber über das eigentliche Vaterland des Schachs in Asien ist bereits von je viel Streit gewesen.

Ostindien oder Persien, eins von diesen beiden Ländern soll die Wiege unsers Spieles sein, und

das steht wenigstens als mehr denn Hypothese fest, daß hier und wahrscheinlich in Ostindien das Schach bereits in seiner Kindheit geblüht hat.

Die gewöhnliche Erzählung von dem Ursprunge des Schachs rührt vornehmlich von Vida her. Dieser nennt den Xerxes Philometor als Erfinder, welcher nämlich durch die Höflinge des babylonischen Königs Eril-merodach oder Elmaradab zur Erfindung geführt worden sei, weil diese gemeint, daß der König durch eine bildliche Anschauung seiner Schlechtheit und Nichtigkeit am ersten würde zum Guten zurückgewendet werden.

Eine auch sehr gewöhnliche und sehr glaublich klingende Erzählung von der Erfindung des Schachs, die sich aber leicht als falsch darthun läßt, ist die nachfolgende. Man erzählt nämlich:

Der Sohn des Nushirean, Ormus oder Hormus, seinem Vater an Bravheit ähnlich, sei bald von diesem zum Mitregenten ernannt worden. Dies habe denn, zumal bei einigen kleinen zwischen Vater und Sohn entstandenen Zwisten, die Geistlichkeit, die Nushirean in ihren Rechten eingeschränkt, rachgierig benutzt, um den Vater vom Thron zu stoßen und die Gewogenheit des neuen Königs zu erwerben. Es sei hierauf wirklich der Sohn, unterstützt von den südlichen Provinzen, gegen seinen Vater aufgestanden, dieser aber habe dem Hormus freiwillig,

von Schmerz bewegt, das ganze Reich übergeben und endlich nur, auf Antrieb seiner Minister, mit bewaffneter Macht den Abtrünnigen zum Gehorsam zurückbringen wollen. Hierbei nun aber habe er mit aller möglichen Schonung zu Werke gehen wollen und darum gewünscht, seinen Sohn mehr zur freiwilligen Ergebung zu bringen, als durch die Waffen zu überwinden. In diesen Vorsätzen habe den König besonders noch die Nachricht bestärkt, daß sein Sohn den Befehl gegeben, des Vaters Leben zu schonen und denselben wo möglich gefangen zu nehmen; er, Nushirean, habe hierauf selbst den Plan gefaßt, den Abgefallenen einzuschließen und so zur Ergebung zu bringen.

Nachdem die nöthigen Truppen und Elephanten herbeigeschafft gewesen seien, habe der König Kriegsrath gehalten und in diesem seine Pläne vorgetragen, worauf denn, um die Sache klarer zu machen, das Heer in zwei Theile getheilt worden sei, der eine Theil als die Partei des Sohnes, der andre als die des Vaters. Hierauf sei die ganze Schlachtordnung aufgezeichnet worden und zwar in Form des Oblongums, nach Art der Perser und Tartaren, und dann der Scheinkrieg durch hölzerne, von Menschen geleitete Figuren geführt, bis durch einen Zug mit dem Elephanten Ormus eingeschlossen worden sei.

Nach diesen Vorbereitungen sei zum wirklichen Kriege geeilt worden. Beide Parteien, die Oberhäupter zu fangen Willens, haben hierauf fast einen Plan befolgt und endlich sei, durch geschickte Wendungen, der junge Schach eingeschlossen worden, zum Andenken aber und um künftig nach dieser Art ähnliche Pläne zu machen, habe man endlich das Schachspiel gebildet.

So weit diese Erzählung, die bei allem Falschen doch einiges Wahre hat.

Anna Comnena (die geistvolle Tochter des byzantinischen Kaisers Alexis Comnenus und der Irene im 12ten Jahrhundert nach Chr.) sagt, das Schachspiel sei aus Assyrien, d. i. aus Persien zu den Griechen gekommen.

Massudi (um's Jahr nach Chr. 947) erzählt in seinen goldnen Fluren ꝛc., einem berühmten Werke, es habe eine Königin einen sehr tapfern Sohn, das Schrecken aller Fürsten, gehabt, dieselbe aber endlich großes Leid empfunden, als dieser Jüngling von einem andern Fürsten im Kampfe sei vom Pferde gestürzt worden. Der junge Fürst nun habe sich zwar gerettet, jedoch kaum noch vermocht, mit seinem Heere den Truppen des Gegners zu widerstehen, die Mutter habe daher gefürchtet, er werde Treffen und Leben verlieren; da habe einer der klügsten Räthe das Schachspiel ersonnen und an

diesem ihr die Lage des damaligen Krieges gezeigt und dargethan, wie der junge Fürst, ihr Sohn, den Feind umgehen und namentlich mit seinen Reitern schlagen würde.

Ibn Kalikan, ein arabischer Historiker des 13ten Jahrhunderts, erzählt:

„Elzuli wird von Einigen der Erfinder des Schachs genannt; das ist aber ganz irrig, denn der eigentliche Erfinder ist Ziza-Bin-Dahir der Indier; der hat es dem großen König Schahram (oder Behram?) mitgetheilt — der damalige König von Indien aber war Belhit.“

Sokeiker (15tes Jahrhundert nach Chr.) erzählt: „Ziza, ein indischer Philosoph, ein Sohn des Dahir, hat es (das Schach) erfunden und zwar für den König Indiens Schahram. Es nennen ihn aber Einige Belhit.“

Mehrere Araber erzählen, daß das Schachspiel zum Unterricht eines indischen Prinzen erfunden worden sei.

Andre berichten:

Ein gewisser persischer Monarch habe von einem Könige von Indien Tribut gefordert. Dieser habe hierauf auf Rath eines Ministers das von diesem erfundene Schachspiel an den persischen Hof gesandt mit dem Bedeuten, daß, wenn in Persien Jemand

dieses Spieles Weise enträthseln würde, Indien unweigerlich den Tribut zahlen solle, widrigen Falls aber nicht.

Hierauf habe sich ein persischer Großer sogleich erboten, wenn der indische Gesandte ihm der einzelnen Figuren Gang gezeigt, mit diesem zu spielen. Dieses sei Beides geschehen und der indische König habe den Tribut gezahlt.

Das sehen wir wenigstens aus dem Vorstehenden, daß alle bessern Nachrichten darin übereinstimmen, daß das Schachspiel in Indien erfunden worden sei. Auch weis't uns in dies Land sehr deutlich der Elephant, diese Hauptfigur des Spiels, und zudem des ganzen Schachs eigenthümlicher Charakter.

Hiermit stimmen nun auch ganz klar die beiden persischen Schriftsteller Choademir und Mirchoad überein, welche es für erwiesen annehmen, daß das Schachspiel aus Indien nach Persien verpflanzt worden sei und zwar zur Zeit des Königs Anuschirwan (Nushirvan, Nuschirwan), also im 6ten Jahrhundert nach Christus. — Hiermit stimmen auch andere Schriftsteller und namentlich umständlich Firdussi in seinem Schahname — in dieser Beziehung die älteste Urkunde aus der neupersischen Literatur — ganz überein.

Hiernach und da auch vor dieser Zeit das Schachspiel in Europa nicht bekannt geworden ist, steht mit ziemlicher Gewißheit anzunehmen, daß dasselbe wirklich unter Nushirvan, also im 6ten Jahrhunderte unsrer Zeitrechnung, um die Zeit der justinianischen Gesetzgebung, von Indien aus nach Persien gekommen ist.

Der Streit über das höhere Alterthum des Schach- oder Nordspieles ist für uns schwer zu entscheiden und zeigt nur, weil er selbst sich in's Alterthum verliert, daß die Spiele selbst noch viel älter sein müssen, als er, da, wenn zu seiner Zeit schon dies dunkel sein konnte, bereits viele Jahre über die eigentliche Erfindung verflossen sein mußten.

Sehr wahrscheinlich ist es übrigens nach dem Vorstehenden auch, daß das Schachspiel nicht unmittelbar von Indien aus, sondern erst durch Babylonien und einen Theil Arabiens, oder vielmehr nur durch Bewohner dieser Gegenden nach Persien sich verbreitet hat. Auf diese auch schon, wie gesagt, aus dem Obigen begründete Vermuthung, weisen ohnehin die Benennungen der Figuren hin.

Der vorhin schon erwähnte Firdussi sagt ferner, daß das Schachspiel von der indischen Stadt Kanudsch oder Kinudsch (in Bengalen am Ganges) nach Persien gekommen sei, und zwar durch

den Monarchen *), der da residirt, geschickt zur Enträthselung. Er nennt auch den persischen Großen, der es entziffert haben soll, nämlich einen Rath des Nushirvan, den Busurdschumhir, von dem so viel Specielles erzählt wird, daß man fast an seine historische Existenz glauben muß.

Aber mit diesem Allen sind wir noch immer nicht auf den Punkt gekommen, daß wir die Erfindung unseres Spiels und die Zeit derselben angeben können. Wann geschah nun diese? Und geschah sie nicht vielleicht gar in China?

Das ganze Wesen des Spiels ist durchaus nicht im chinesischen Charakter und Geschmacke, im Gegentheil selbst das chinesische Schachspiel, von unserm gewöhnlichen sehr abweichend, kann sein indisches Vaterland nicht verläugnen.

Die Mandarinen setzen seinen Ursprung etwa in das dritte Jahrhundert vor Christus und bereits die ältesten Gesetzurkunden der Indier erwähnen dasselbe. Schon in dem Bawischja Puren kommt bereits das zusammengesetzte Schachspiel vor.

Das Schahname setzt die Erfindung in die Zeit der indischen Königin Peritschehre und zwar in das Königreich Kaschemir. Ein König von

---

*) Wahrscheinlich den Partabchand, der sich nach dem Tode des Belhera Ramdeo des Reichs bemächtigt hatte.

Kaschemir, Namens Dschumhur, habe seinen Bruder Maï zum Nachfolger gehabt, dessen Söhne Gkao und Talachand bei dem Tode ihres Vaters Maï noch minderjährig gewesen seien, weshalb dann ihre Mutter Perischehre die Vormundschaft und die Regierung übernommen habe. Dieser sei nun aber das Regieren so angenehm geworden, daß sie, als die Söhne bereits großjährig gewesen, dennoch die Herrschaft ihnen vorenthalten, allerlei Vorspiegelungen machend und endlich Eifersucht und Hader unter sie säend. Es sei hierauf zwischen den beiden Brüdern zu einem Erbfolgekriege gekommen, in dem Talachand das Leben verloren, worauf Gkao das Reich behauptet habe. Die Mutter habe diesem bittere Vorwürfe gemacht, von den Großen sei aber, als Darstellung jenes Kriegs und zu der Mutter Zerstreuung, das Schachspiel ersonnen worden.

Aehnlich erzählen auch Andre die Erfindung, doch wir übergehen diese Anführungen und gedenken nur noch der Sage, welche erzählt, es habe die Gattin des Königs Rawan von Lanka unser Spiel erfunden, um ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit zu kürzen, während Rama (Schahram) im zweiten indischen Zeitalter der Welt dessen Hauptstadt eng eingeschlossen gehalten.

Aus allen diesen Erzählungen kann man fast mit Gewißheit folgern, daß unser Schach in Indien

diesseit des Ganges erfunden worden und von da aus zunächst östlich nach China und Japan verbreitet ist. Ob die gewaltige Hypothese, daß es über See (oder durch Sibirien, Rußland ꝛc.) von den Chinesen nach Island und Irland gekommen sei, Statt finden könne, lassen wir dahin gestellt sein, bringen aber in Erinnerung, daß eine alte isländische Chronik, die vom Jahr 3596 der Welt bis zum Jahre 332 nach Chr. Geburt reicht, die Behauptung enthält, daß unser Spiel bereits vor dem 2ten Jahrhunderte nach Christ. Geburt nach Irland gekommen sei. Auch das geben wir hier zu bedenken, daß das Schachspiel vor dem 6ten Jahrhunderte nicht nach Persien und zur Zeit der Pandekten noch nicht nach Italien gekommen ist.

Lanka bedeutet eigentlich die Insel Ceylon, aber auch Kaschemir wird damit bezeichnet, denn Lanka ist ein allgemeiner Name für ein schönes Land und als schöne Länder waren κατ᾽ ἐξοχὴν Kaschemir und Ceylon berühmt.

Uebrigens ist Rama und Schahrem ganz augenscheinlich dasselbe, Rama aber ist ein Name, den viele Monarchen in Indien geführt haben, der uns also gar nicht an eine bestimmte Zeit bindet. Es zeigt sich hieraus, daß unser Spiel in Indien und zwar in Kaschemir unter irgend einem der indischen Monarchen, die den Namen Rama führten,

erfunden ist; da wir aber keine genaue Liste dieser Regenten haben und da uns jenes oben erwähnte Gespräch zwischen Wjassa und Judischtira auf fast 1000 Jahre vor Christus hinweiset, die Erzählung vom König von Lanka aber auf das zweite indische Zeitalter der Welt, so können wir hieraus abnehmen, daß die Erfindung unsers Spieles wenigstens mehrere 100 Jahre vor Christus geschehen ist — doch eben so gut können wir auch eine andere Annahme machen und das bleibt uns daher stets, wie schon oben gesagt, als das richtigste Resultat aller dieser Nachrichten und Forschungen, daß wir bis jetzt nicht mit Bestimmtheit wissen, wo, wie und wann die Erfindung des Schachs vor sich gegangen ist, und daß wir den Namen des angeblichen Erfinders — Nazir-Dahir oder Ziza-Bin-Dahir — nur als eine Angabe ansehen können, die wir annehmen müssen, weil wir keine bessere haben, wenn wir anders überhaupt eine annehmen wollen.

III. Einzelne Notizen über das Schachspiel.

1. Statt des Vierecks hat man in manchen Gegenden Asiens auch ein rundes Brett zum Schachspiel gehabt, und namentlich soll, wie Arabschades erzählt, der berühmte Eroberer Timur sich zuweilen eines solchen bedient haben.

2. Tamerlan hat mehrere neue Arten des Schachspiels erfunden und ihm viele Formen gegeben.

3. Ludwig 13, König von Frankreich, hatte ein gepolstertes Kissen als Schachbrett und zu diesem Figuren mit Stacheln.

4. Auch Karl der Große soll Schach gespielt haben, und es sind noch vor etwa zwanzig Jahren zu St. Denys Schachfiguren gezeigt worden, mit denen er gespielt haben soll. Diese sind, der Beschreibung nach, ganz bildlich, ein König, zwei Schützen, die Bauern als Soldaten mit dem Schwert umgürtet ꝛc. und mit dem arabisch geschriebenen Namen Joseph Nicolai bezeichnet. Merkwürdig ist hierbei noch, daß auch dies Schachspiel bereits eine Königin statt eines Feldherrn oder Veziers hat, und zwar diese mit einer Krone geschmückt, auf einem etwas niedrigern Throne, als der König. Der Stoff dieser Figuren soll Elfenbein sein.

5. Die Königin heißt in der Schachsprache des Orients Fers, Fersan, Vessir, Panglima d. h. Statthalter, Heerführer, ἐπίτροπος τȣ̃ βασιλέως. Schon Vida spricht, wie die Zeit Karls des Großen, von der Königin; es ist also doch kaum, wie Manche meinen, die Galanterie der Ritterzeiten gewesen, welche der Königin die Stelle des Vessirs gegeben.

6. Der Läufer hieß ehedem auch wohl Hund, bei den Engländern und Dänen Bischof, bei den

ältern Franzosen Priester, später Narr, fol (aus Verdrehung des orientalischen Namens fil), zu Karls des Großen Zeiten im Lateinischen sagittifer, bei den Pohlen pope, Priester. Die so häufig sich zeigende geistliche Benennung ist durch die frühere Stellung der Geistlichkeit und deren oft sehr weltlicher Macht leicht zu erklären. — Die Orientalen haben an der Stelle des Läufers den Elephanten (Fil, Vil, Elephant).

7. Wir nennen gewöhnlich den Thurm Rochen oder Elephanten, so schon bei Karl dem Großen, in dessen Schachspiele auch die Stelle der Thürme mit zwei Elephanten besetzt ist, welche Thürme auf dem Rücken tragen. Der Name Rochen oder Roch kommt übrigens aus dem Bengalischen Roth für Roch (Rath) d. i. Streitwagen.

8. Die Indier und Perser haben gewisse Felder auf dem Schachbrette als Asyle für den König, in denen, wenn er dahin gedrungen ist, ihm Niemand Schach bieten kann. Diese Felder sind durch einen kreuzweisen Durchgang, wie



also beinahe ein Briefumschlag, bezeichnet.

9. Unser Spiel war den Mönchen des Mittelalters verboten, wahrscheinlich aber blos, weil es die selbst unwissenden Obern nicht kannten und daher mit andern verwerflichen Spielen in eine Classe setzten.

10. In Irland besitzen, nach Hyde, hohe Häuser ganze Landgüter blos unter der Bedingung, daß jährlich eins das andre dieser Häuser auf dem Schachbrett besiege, wobei der Siegende dann stets den Besitz haben soll. Ein Notar muß das Protokoll dabei führen.

11. Die Stadt Rochlitz in Sachsen hat einen Rochen im Wappen und soll verbunden gewesen sein, ihrem Bischof bei seiner Investitur ein massiv silbernes Schachspiel zum Geschenk zu bringen. So erzählt wenigstens Matthäus Dresser, der um's Jahr 1596 eine Chronik schrieb.

12. In Schachstedt im Braunschweigischen ist in Folge alter Privilegien jeder Hausvater verbunden, ein Schachspiel zu halten und jeden ihn besuchenden Fremden zum Spiel aufzufordern.

13. Ströpke oder Ströbeck im Halberstädtschen ist bekannt wegen seiner guten Schachspieler; das aber ist minder bekannt, daß dieser Ort am 13ten Mai 1651 ein kostbares Schachbrett durch den Kurfürsten Friedrich Wilhelm den Großen zum Geschenk erhalten hat.

14. Die Isländer sollen ehedem sogar des Nachts im Bette Schach gespielt haben.

15. Sokeiker erzählt, daß ein gewisser Said hinter seinem Rücken Schach gespielt habe, auch soll der blinde Ala Eddin in Aegypten trefflich dabei declamirt, Verse gesungen und unterhalten, demungeachtet aber in der Regel sein Spiel gewonnen haben.

16. Merkwürdig ist es, daß das innere Wesen des Schachspiels, die Stellung und der Gang der Steine ganz dem persisch-indischen Kriegswesen entspricht. So wie nach diesem Mann für Mann gestellt und gestritten ward, auf beiden Seiten die Schlachtordnung fast gleichmäßig war, weil kein Theil eine andre kannte, so wie ferner hauptsächlich für das Fußvolk die Flucht schimpflich, das Vorrücken durch Emporsteigen belohnt, so auch im Schach. So wie in der Wirklichkeit dort die Vornehmen meist zu Roß oder Wagen, so auch hier.

17. Daß der oberste Feldherr, hier der König, aufs eifrigste geschützt wird, ist ganz natürlich, weil man annehmen muß, daß mit seinem Tode leicht die Ordnung zu Grunde geht und weil die alten Völker glaubten, es sei ein Zeichen des göttlichen Zorns, wenn der Feldherr fiel.

18. Bei den Orientalen findet sich die Annahme, daß dem Gegner nicht alle Steine bis auf den König

genommen werden dürfen, eine Annahme, die den freien Geist dieses Spieles hemmt und die daher die Europäer mit Recht im Durchschnitt nicht anerkennen.

19. Die orientalischen Juristen haben das Schachspiel stets einzig und allein von allen Spielen unbedingt erlaubt.

20. Zum Lobe des Schachspiels sagt unter Andern Sokeiker:

Ich weiß nicht, wie man ein herrlicheres Spiel wählen könnte, als das Schach, da dasselbe in Betracht seines Nutzens einen so mächtigen Vorzug vor dem Nordspiel hat. Man gewinnt dadurch, bei einem angenehmen Wettkampf der Verstandeskräfte, Scharfsinn und Uebung im Nachdenken; der furchtsame und beherzte Mensch wird gestärkt, ermuntert und gestählt; es leitet zur richtigen Einsicht in die Kriegskunst und zeigt den Weg, wie man durch mancherlei List und feste Grundsätze den Angelegenheiten des Lebens gewachsen werde. Es ist zugleich ein Spiel, das alle Gläubigen spielen dürfen, ein Spiel, auf das von je und mit Recht alle große Könige ihre ganze Sorgfalt wandten.

21. Das alte Buch Khosri lobt unser Spiel dadurch, daß es sagt, es sei bei ihm nicht möglich, daß der Schwächere den Stärkeren überwinde, da

hier nur der kluge Mann durch seine verständigen Züge den Sieg erhalte.

22. Der Ausdruck matt kommt aus dem Persischen und ist verwandt mit dem Hebräischen מכה und dem Spanischen davon durchs Arabische herstammenden matar, tödten, sterben.

Regeln und Bemerkungen,

nach Stamma, Philidor, Koch und andern Meistern, zum Theil mit Rücksicht auf unsere obigen Anführungen und Rathschläge.

1. So schnell als möglich muß man alle seine Officiere in Bewegung zu setzen suchen.

2. So viel, als irgend es die Umstände erlauben, muß man angreifend verfahren; die ersten Züge aber kann man füglich dazu anwenden, seine ganze Stellung tüchtig zu sichern.

3. Von Hause aus die meiste Wirksamkeit hat die Königin, ihr folgt der Thurm, dann der Läufer, diesem der Springer, endlich der König und zuletzt der Bauer.

4. Eine Hauptsorge muß es sein, dem Feinde Tempo's abzugewinnen und darum muß man sich

hüten, einen Stein vorzuziehen, den der Gegner durch einen Bauer verjagen kann, oder einen Stein anzugreifen, den der Feind mit Nutzen auf eine andere Stelle setzen kann.

5. Wenn wo zwei Steine so stehen, daß ich schlagen kann, aber auch mein Nachbar, so muß ich wohl überlegen, wie es am vortheilhaftesten ist — ob ich selbst schlage oder ihn schlagen lasse; besonders muß man auch, wenn man die Wahl hat, mit einem Officier oder Bauer zu schlagen, genau untersuchen, mit welchem es am vortheilhaftesten ist, und ob man etwa durch das Schlagen mit letzterm getrennte Bauern wieder vereinigen kann.

6. Wenn der Feind noch blos seinen König und einen Bauer hat, wir aber noch König und Königin, so müssen wir, um ihn matt zu machen und zu verhindern, daß er den Bauer zur Dame bringt, unsere Königin gerade vor denselben stellen und dann mit dem Könige den feindlichen in eine Ecke zu treiben suchen, dergestalt, daß endlich, wenn wir die Königin nachbringen, das Matt in einem oder zwei Zügen erfolgen kann.

7. Wenn man irgendwo einen großen Plan ausführen will und es ist keine Gefahr in einem geringen Verzuge, so muß man die Schritte, die zur Ausführung jenes Planes dienen, nicht un-

mittelbar hinter einander thun, um den Feind nicht gleich den ganzen Anschlag durchblicken zu lassen. Etwas Anderes ist dies, wenn man auf der Stelle, wo es Noth thut, bereits die nöthigen Officiere versammelt hat.

8. Man muß im Durchschnitt sich hüten, Stein um Stein zu schlagen, weil man oft dadurch dem Gegner ein freieres Spiel verschafft; auch darf man nicht ohne Nutzen Schach bieten, sondern möglichst nur dann, wenn man dem feindlichen Könige dadurch die Freiheit zu rochiren raubt oder den Gegner zwingt, sich durch einen Stein zu decken, der uns angreifen will; oder man muß es nur dann thun, wenn man dadurch Zeit gewinnt, einen vortheilhaften Zug zu thun.

9. Sehr vortheilhaft ist es, wenn man den Feind zwingen kann, Nothzüge zu seiner Sicherung und Deckung zu thun.

10. Sehr gut ist es, wenn man durch einen Zug zwei Endzwecke erreichen kann, z. B. den Feind anzugreifen und einem Steine freiern Spielraum zu geben.

11. Bei Vorrückung eines Steins muß man dahin sehen, daß derselbe wo möglich der freien Bewegung eines andern nicht schade.

12. Man muß nie einen Zug thun, ohne zuvor überlegt zu haben, was der Gegner bei dem ge-

thanen oder noch zu thuenden Zuge beabsichtigen könne, um gewiß zu werden, ob man auch noch Zeit genug habe, den entworfenen Angriff zu verfolgen, oder ob es besser sei, auf seine eigne Vertheidigung zu denken.

13. Man muß nie zu hitzig einen entworfenen Angriff verfolgen, ehe man nicht allen den Steinen Luft gemacht hat, welche diesen Angriff unterstützen, oder zu eigner Vertheidigung dienen können.

14. Weit vorgedrungenen Steinen muß man so schnell als möglich Unterstützung senden, weil, wie oft gesagt, es viel werth ist, den Krieg in des Feindes Land zu spielen.

15. Den Königsbauer des Gegners muß man so bald als möglich schlagen.

16. Man hüte sich, die Bauern zu vereinzelnen; denn ein einzelner Bauer ist in der Regel, so wie ein sogenannter pion doublé, verloren.

17. Besonders suche man solchen Bauer wie den besten Officier zu schützen, der weder vor sich, noch in seinen beiden Nebenreihen einen feindlichen Bauer hat.

18. Sehr rathsam ist es, wenn es irgend sich thun läßt, mit zwei oder drei Bauern eine Oeffnung bei dem Könige des Gegners zu machen.

19. Wenn ich eine schräge Bauernreihe auf Feldern gleicher Farbe habe, so muß ich den an

der Spitze zu beschützen suchen; denn, wenn der Feind ihn mit einem Bauer nimmt, und mich nöthigt, diesen mit einem nachfolgenden zu nehmen, so wird dadurch gleich meine Kette zerstört; es ist daher sehr rathsam, daß ich den auf der Spitze durch einen Officier decke.

20. Wenn man viel vorgerückte Bauern hat, so muß man die feindlichen Läufer fortzuschaffen suchen, weil diese ganz besonders fähig sind, die Bauern im Fortrücken zu hindern.

21. Wenn man einen Läufer durch einen Bauer gedeckt (oder umgekehrt, einen Bauer durch einen Läufer gedeckt) in das feindliche Lager eindringen lassen kann, so hat man viel gewonnen.

22. Es ist gut, einen Läufer von der Farbe des feindlichen zu behalten, weil man sich gegen die gefährlichen Angriffe dieses Officiers am besten dadurch decken kann, daß man ihm einen Standesgenossen entgegenstellt.

23. Zwei Springer, die sich gegenseitig decken und keine Bauern zu fürchten haben, sind äußerst vortheilhaft.

24. Die Thürme muß man, so viel als möglich, sich selbst gegenseitig unterstützen lassen.

25. Die Königin mit dem Könige auf eine Linie zu setzen, ist, wenn keine andern Steine dazwischen zu ziehen sind, sehr gefährlich.

26. Gegen das Ende des Spieles, wenn keine Officiere mehr vorhanden sind, muß man seinen König in der Nähe seiner Bauern und zu deren Schutze bereit zu halten suchen.

27. Man muß sich hüten, bei'm Zurückziehn seines Königs, dem Schach geboten wird, denselben auf ein Feld zu setzen, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs blossteht, wodurch er und zugleich die Königin oder ein andrer Officier angegriffen wird.

28. Man muß König und Königin aus der Richtung der feindlichen Steine wegziehen, um die Freiheit zu behalten, mit einem Bauer, der vor einem von ihnen steht, diejenigen Steine schlagen zu können, welche der Gegner in mein Spiel eindringen zu lassen sucht.

29. Wenn der Gegner rochirt hat, so suche man ihn zu nöthigen, die Bauern, welche seinen König decken, vorwärts zu ziehen, weil man so viel leichter anzugreifen vermag.

30. Um gewiß zu sein, ob man einen Stein des Gegners mit Nutzen schlagen könne, muß man überrechnen, durch wie viel Steine man denselben angreifen und mit wie vielen der Gegner ihn beschützen könne. Hat man daher zum Angriff einen Bauer oder Officier mehr, als der Gegner zur Vertheidigung desselben, so darf man erst dann den

feindlichen Stein schlagen. Ist aber die Anzahl der Steine zum Angriffe und zur Vertheidigung einer Figur von beiden Seiten gleich, so läuft es, wenn man schlägt, auf einen bloßen Umtausch hinaus, wozu man sich nicht eher entschließen muß, als bis man davon die Folgen übersehen hat; nämlich, welche Stellung des Spiels daraus hervorgehen, und ob man irgend einigen Vortheil davon haben werde. — Wenn es aber auf den Tausch der Steine ankommt, so muß ich stets zuerst zu schlagen suchen, um ein Tempo zu gewinnen.

31. Man muß keinen Bauer vorrücken, der zur Unterstützung eines andern bestimmt ist, noch weniger aber die Bauern des Flügels ziehen, bevor der Gegner rochirt hat, weil dieser sonst nach der Seite rochiren würde, wo unsere Bauern am wenigsten vorgerückt, folglich auch am wenigsten im Stande sind, ihm zu schaden.

32. In den meisten Fällen ist es gut, einen abgesonderten Bauer des Feindes zu nehmen.

33. Häufig ist es sehr gut, die feindlichen Springer gegen Läufer zu tauschen.

34. Man muß lieber Thurm gegen Thurm tauschen, als den Feind offne Linien damit besetzen oder seine Thürme verdoppeln lassen.

Gesetze
bei'm Schachspiel.

1. Jeder Spieler muß ein weißes Eckfeld zur Rechten haben.

2. Den ersten Zug zu Anfang des Spieles bestimmt das Loos, nachher zieht immer der Sieger an.

3. Der, welcher einen Stein vorgiebt, hat in der Regel den ersten Zug.

4. Hat der Eine zu Anfang des Spiels einen Bauer oder einen andern Stein aufzustellen vergessen, so bestimmt der Andre, ob das Spiel von neuem angefangen oder ob der Stein aufgestellt und dann weiter fortgespielt werden solle.

5. Der einmal angerührte Stein muß gezogen werden, es sei denn, daß man bei'm Anfassen gesagt, „ich rücke!“ Wird ein Stein blos durch Zufall oder Versehen verschoben, so kann man ihn ohne weiteres wieder aufstellen.

6. Berührt der Eine den Stein des Andern, so kann der Letztere seinen Gegner nöthigen, diesen Stein zu nehmen. Kann er nicht genommen werden, so muß der, der denselben berührte, auf Verlangen seinen König ziehen.

7. Ein geschehener Zug darf nicht zurückgenommen werden, es sei denn, daß man seinen Stein noch nicht losgelassen.

8. Der, welcher einen falschen Zug gethan, muß seinen König ziehen, außer, wenn der Gegner bereits darauf einen Zug gethan, wo denn jener falsche wie ein richtiger bleibt.

9. Der in die sogenannte Dame, in die feindliche Officierreihe vorgerückte Bauer kann nach Belieben seines Herrn zur Königin oder zu jedem andern Officier erhoben werden.

10. Jeder Bauer darf von seinem ersten Platze aus zwei Schritte gehen; aber in diesem Fall darf er von jedem feindlichen Bauer, vor dem er vorübergeht und der ihn hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre, genommen werden.

11. Bei'm Rochiren wird stets der Thurm auf das unmittelbar an den König stoßende Feld gesetzt, der König aber springt über dieses fort und an die andere Seite des Thurms.

12. Wenn der König im Schach sich befindet oder bereits gezogen ist, kann er nicht rochiren; eben so wenig kann er mit einem Thurme, der seinen Platz bereits verändert hat, diese vortheilhafte

Umtauschung vornehmen. Berührt aber Jemand in solchen Fällen, wo er nicht mehr rochiren kann, seinen König oder Thurm, so muß er diesen berührten Stein ziehen.

13. Schachbieten ohne Ankündigung desselben hat keine Wirkung, weil man dann annehmen muß, der Gegner habe es bewußtlos gethan oder wolle die Wirkung desselben nicht hervorbringen.

14. Hat der Gegner ohne Grund Schach gesagt und man hat deshalb einen Stein berührt, so verpflichtet dies Berühren, wenn man den Irrthum sogleich entdeckt, zu Nichts.

15. Hat man einen Stein berührt, den man nicht ziehen kann, ohne in's Schach zu kommen, so muß man den König ziehen, wenn dies anders geht.

16. Der, dessen König patt ist, hat das Spiel gewonnen.

17. Wenn der eine König gar keine Leute mehr hat, so ist das Spiel weder gewonnen noch verloren.

18. Der Königin, wenn man sie nehmen könnte, Schach zu sagen, ist verwerflich und muß daher nicht Statt finden.

Diese sind die hauptsächlichsten Gesetze bei'm Schachspielen, so wie sie nach und nach sich unter den größten Spielern aller Zeiten gebildet haben. Man thut wohl, wenn man vielfachen Streit vermeiden will, sie als Norm anzuerkennen; über minder wichtige Nebenpunkte, die sich hier nicht alle umfassen lassen, vereinigt man sich leicht.

Auswahl
der besten Spiele des Stamma.

1. Sechstes Spiel.

Stellung. Der weiße König steht auf bo; ein Thurm auf hm, der andere auf ho, ein Springer auf go, ein Bauer aber auf fp.

Der schwarze König steht auf dn, der eine Thurm auf ic, der andere auf po, ein Springer auf bq, ein Bauer auf en, ein anderer auf cm.

Züge:

Spr. go — ep und bietet Schach; der Thurm cp — ep und nimmt den Spr.; Th. ho — do und bietet Schach, König dn nach do, den Thurm nehmend. Th. hm — dm und sagt Schach und Matt.

2. Zehntes Spiel.

Stellung der Weißen.

Kg. (d. i. König) hp; Th. bl; L. (Läufer) ic; Spr. dm; B. (d. i. Bauer) cl, B. og und pf.

Stellung der Schwarzen.

Kg. ai; Th. ak und qd; L. of; B. bi, dk und gn.

Züge:

L. ci nach bk und bietet Schach; Th. ak

nach bk, den Läufer nehmend. Th. bl nach al und bietet Schach; Th. bk nach ak. Spr. dm nach bl, Schach und Matt sagend.

3. Vierzehntes Spiel.

Stellung der Weißen.

Kg. oh. K. (Königin) ek. Th. bm. Spr. dk. B. el. dm. go, und fp.

Stellung der Schwarzen.

Kg. ak. K. of. Th. ai. Spr. k und bl. L. ep. B. bi. ck. do und gq.

Züge.

Th. bm—am. Kg. von ak—bk. Spr. dk—cm und bietet Schach. Kg. bk nach ci. K. ek nach ei, Schach bietend. Spr. fk—di, den König deckend. K. ei—dk, Schach sagend. Spr. bl nach dk, die weiße Königin nehmend. B. el nach dk, den Springer nehmend und Schach und Matt sagend.

So eben ist mir die Bezeichnungsart des Herrn Preußler zu Gesicht gekommen, und ich finde mich durch die Einfachheit, Deutlichkeit und überhaupt durch die ganze Vorzüglichkeit derselben bewogen, sie von jetzt an zu benutzen, ohne jedoch deshalb in diesem Werkchen meine frühere Bezeichnungsweise ändern zu wollen. Die Stellung beider neben einander mag zeigen, wie viel Vorzüge die

Bezeichnung des Herrn Preußler hat. Ein nach seinem Muster bezeichnetes Schachbrett giebt uns die Tafel zwei. Er bezeichnet blos die weißen Felder mit Zahlen und die eine ganze Reihe mit Buchstaben, statt König aber setzen wir Kg., statt Königin K., statt Thurm Th., statt Springer Spr., für Läufer L., für Bauer B., genug, wie schon oben. Das Schachbieten wird durch ×, das Ziehen durch einen Strich angedeutet. Den einen Vorzug dieser Methode, nämlich die Kürze, werden die jetzt folgenden Beispiele am augenscheinlichsten darthun.

4. Sechszehntes Spiel.

I. Stellung der Weißen.

Kg. G 1. K. A 4. Th. D 2. E 1. Spr. D 5. L. F 4. B. C 5. F 2. G 3.

II. Stellung der Schwarzen.

Kg. B 8. K. H 3. Th. C 8. H 7. Spr. C 7. G 7. L. F 3. B. A 7. B 7. F 5. G 4.

Züge.

1. F 4 — C 7 × . . . . C 8 — C 7
2. A 4 — A 7 × . . . . B 8 — A 7
3. E 1 — A 1 × . . . . A 7 — B 8
4. A 1 — A 8 × . . . . B 8 — A 8
5. D 5 — B 6 × . . . . A 8 — B 8
6. D 2 — D 8 × . . . . B 8 — A 7
7. D 8 — A 8 × und Matt.

5. Achtzehntes Spiel.

I. Stellung der Weißen.

Kg. G 1. K. F 4. Th. A 1. Spr. B 5. L. D 3. G 3. B. F 2.

II. Stellung der Schwarzen.

Kg. A 8. K. H 3. Th. C 8. H 7. Spr. F 5. L. B 6. B. A 7. F 3. G 4.

Züge.

1. D 3 — E 4 × . . . . H 7 — B 7
2. F 4 — B 8 × . . . . C 8 — B 8
3. A 1 — A 7 × . . . . B 6 — A 7
4. B 5 — C 7 × und Matt.

6. Ein und zwanzigstes Spiel.

I. Stellung der Weißen.

Kg. F 1. K. E 7. Th. D 7. Spr. B 3. L. A 3. B. A 4. E 2. F 3. G 2.

II. Stellung der Schwarzen.

Kg. B 8. K. H 4. Th. H 8. Spr. C 7. E 8. B. A 6. B 7. C 6. F 6. G 5.

Züge.

1. D 7 — D 8 × . . . . B 8 — A 7
2. E 7 — C 5 × . . . . B 7 — B 6
3. C 5 — B 6 × . . . . A 7 — B 6
4. A 3 — C 5 × . . . . B 6 — B 7
5. B 3 — A 5 × und Matt.

7. Vier und dreißigstes Spiel.

I. Stellung der Weißen.

Kg. H 1. K. A 3. Th. A 1. Spr. A 5. B 3.
L. D 3. B. B 2. B 5. C 2. E. 4. F. 3.

II. Stellung der Schwarzen.

Kg. B 8. K. G 3. Th. A 8. C 8. Spr. D 7.
F. 4. B. B 6. E 6. G 5. H 4.

Züge.

1. A 5. C 6 × entweder 1) B 8 — C 7
oder 2) C 8 — C 6 (siehe 2)
2. A 3 — A 7 × . . . A 8 — A 7
3. A 1 — A 7 × : : : C 7 — D 6
4. E 4 — E 5 × . . . D 6 — D 5
(bei D 7 — E 5 ist er frei)
5. D 3 — E 4 × . . . D 5 — C 4 (C 6 — E 7 Matt)
6. A 7 — A 4 × . . . C 4 — B 5
7. C 2 — C 4 × . . . B 5 — A 4
8. B 3 — C 5 × . . . B 6 — C 5
(bei D 7 — C 5 ist er frei)
9. E 4 — C 2 × und Matt.

2)

1. : : : . . . . C 8 — C 6
2. A 3 — A 8 × . . . . B 8 — C 7
3. A 1 — A 7 × . . . . C 7 — D 6
4. A 8 — C 6 × . . . . D 6 — E 5

5. C6 — C7 × . . . . E5 — F6
6. E4 — E5 × . . . . F6 — G7
7. C7 — D7 × . . . . G7 — H8
8. D7 — H7 × und Matt.

8. Fünf und sechszigstes Spiel.

I. Stellung der Weißen.
Kg. C1. Spr. D2.

II. Stellung der Schwarzen.
Kg. A1. L. A3.

Züge.

1. D2 — B3 × . . . . A1 — A2
2. B8 — C5 . . . . A2 — A1
3. C1 — C2 . . . . A1 — A2
(bei A3 — A2 macht C5 — B3 × und Matt)
4. C5 — D3 . . . . A2 — A1
5. D3 — C1 . . . . A3 — A2
6. C1 — B3 × und Matt.

